MEGA HIRO

100% ANIME 100% ACCIÓN

Nº 17
2,95 €

NARUTO

LA VILLA, INVADIDA

INUYASHA

LAS DOS CARAS DE KIRARA

4 PÓSTERS

BLEACH
EL DOBLE DE ICHIGO

DORAEMON
SUS AVENTURAS EN DVD

panini revistas

7+
www.pegi.info
TOMY
DESATA TU PODER NINJA
NARUTO NINJA COUNCIL
European Version
¡Utiliza tu pulso...
Uzumaki Barrage
... para descubrir más de 35 ataques devastadores!
NINTENDO DS lite
¡Con patadas, puñetazos y espectaulares ataques Jutsu ayudarás a Naruto y sus amigos a través de más de 60 misiones diferentes! Utiliza la pantalla táctil para incrementar tus poderes Jutsu, y conecta con tu cuerpo y espíritu para hacer un uso total de los centros Chakra. ¿Sabes lo que se necesita para ser un maestro ninja?
Nuevo Color: Plata
NARUTO © 2002 MASASHI KISHIMOTO.
GAME AND SOFTWARE © 2006 2007 TOMY.TM. ® THE NINTENDO DS, AND THE NINTENDO DS LITE LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. © 2007 NINTENDO.

MEGA HIRO

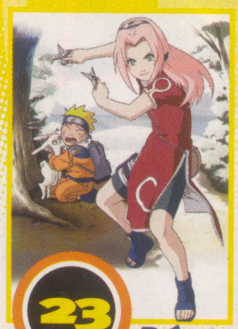
¡Bienvenidos, chicos! Aquí estamos con nuestro número de diciembre, y qué mejor que las festividades navideñas para aprovechar el tiempo libre para hincarle el diente a las mejores series de anime... ¡y si son nuevas y tan cañeras como ***Bleach***, pues mejor que mejor! Naturalmente que no nos olvidamos de nuestros clásicos, y títulos como ***Bola de Dragón***, ***Naruto*** o ***One Piece*** siguen teniendo una presencia importante en estas páginas. Pero como no sólo de anime vive el fan, también te hemos preparado un reportaje especial con los mejores videojuegos de anime que puedes encontrar en estas fechas, para que también gastes tu consola. Y para acabar, como es Navidad, también hemos decidido haceros un regalo especial en forma de anuncio: a partir del mes que viene, ***Mega Hiro*** volverá a tener periodicidad mensual, así que... ¡hasta el mes que viene!

6 *Bleach* Ichigo se va de compras

8 *Naruto* La Villa de la Hoja, atacada

20 *Detective Conan* Los detectives infantiles

16 *Caballeros del Zodíaco* Lucha contra el Patriarca



23 Pósters

44 Guía de TV

ÍNDICE

MEGA HIRO 17

4 Noticias
Lo que tienes que saber

6 Bleach
El travieso doble de Ichigo

8 Naruto
La destrucción de la Hoja

10 Inuyasha
Kirara: ¿gatita o demonio?

12 Bola de Dragón Z
Sigue el combate en Namek

14 One Piece
El explorador y el guerrero

16 Caballeros del Zodíaco
Lucha final contra el Patriarca

18 Pokémon
Jigglypuff, un Pokémon cantarín

19 Keroro
Tácticas para conquistar el mundo

20 Detective Conan
Los detectives infantiles

21 Ficha
Ichigo Kurosaki

23 Superpósters
Fullmetal Alchemist
Naruto
Pokémon
Bleach

31 Guía de episodios
Zatch Bell! 2ª temporada, ep. 53-6

33 Fullmetal Alchemist
En busca de la piedra filosofal

34 Especial Animax
Un nuevo contenedor de anime

36 Videojuegos
DBZ Budokai Tenkaichi 3
Spyro: La leyenda de la noche eterna
Blue Dragon
Naruto Ultimate Ninja 2
Pokémon Battle Revolution

39 Libros
Cómo dibujar manga

40 Anime DVD
Especial Doraemon

42 Votaciones
Vuestros favoritos

44 Guía de televisión
Lo que no te puedes perder

46 Guía manga
Las últimas novedades editoriales

48 Correo
El Profesor Alcornoque responde

49 Pasatiempos
¿Sabrías resolverlos todos?

50 Formulario concursos
Rellénalo, recórtalo y envíalo...

Planeta recupera el manga de Yu-Gi-Oh!

Para 2008, Planeta tiene planeadas novedades muy interesantes para los aficionados. Aparte de un par que esperamos poder anunciaros muy pronto, por el momento ya conocemos una excelente noticia: vuelve el manga de *Yu-Gi-Oh!*. La obra de Kazuki Takahashi, que fracasó hace ya unos cuantos años, cuando el anime acababa de aterrizar en España, tiene una segunda oportunidad en una edición en tomos exacta a la original y con un precio irresistible, los 5,50 euros que parecen ser el nuevo estándar de la editorial.

Además, Planeta editará el lujoso volumen *Detective Conan vs Magic Kaito*, un número único que recopila las aventuras en que se han enfrentado Conan Edogawa y Kaito Kid. Incluye una historia inédita en papel, aunque sí aparece en el anime de Detective Conan.

LA EDICIÓN "KANZENBAN" DE RUROUNI KENSHIN, EN MARCHA

Estaba cantado desde finales de verano, pero fue en la víspera del Salón del Manga de Barcelona cuando Glénat finalmente anunció públicamente que en 2008 saldrá a la venta la esperada edición definitiva de uno de los mangas para chicos más populares de la última década gracias a la fama adquirida por la serie de anime.

Así pues, la ansiada edición definitiva de la historia del espadachín arrepentido Kenshin Himura al lado de Kaoru, Sannosuke y Yahiko en el dojo Kamiya, y sus emocionantes aventuras contra samuráis, ninjas, militares y peligrosos seres de toda condición ya arranca motores.

Esta edición contará con una nueva traducción, páginas a color, nuevas portadillas y, en definitiva, será la edición que todos estábamos esperando. Frente a los 28 tomos originales, la "kanzenban" constará de 22 volúmenes.

Luk International Compra Tutor Hitman Reborn!

Uno de los mangas que eran novedad del pasado Salón del Manga de Barcelona ha sido también noticia estas últimas semanas por la adquisición de su serie animada. La distribuidora catalana Luk International, propietaria en España de licencias tan potentes como *Shin chan*, *Doraemon* o *Kororo*, ha sido la empresa que se ha llevado uno de los animes más solicitados.

La serie concluyó a principios de octubre en Japón y cuenta con 52 episodios llenos de humor, acción, humor, personajes geniales, humor y sobre todo, nunca lo diríais, humor. La historia de Tsuna, próximo jefe mafioso de la familia Vongola, y su entrenamiento junto a Reborn, el experimentado asesino a sueldo con apariencia de niño de cinco años, podrá verse en 2008 en televisión. ¡Le seguiremos la pista!

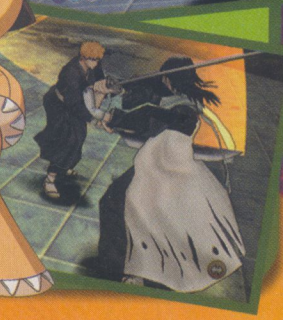
Nuevas licencias de Jonu Media

En el Salón del Manga de Barcelona, Jonu Media anunció un puñado de licencias. De ellas destacamos dos: *Initial D* y *Gungrave*.

Initial D es una emocionante serie acerca de carreras de coches, cuyo circuito son las calles de la ciudad. El protagonista, Takumi, conduce el Toyota Sprinter mejorado de su padre, con el que es el auténtico amo de la carretera. Precisamente por eso, son muchos los corredores que le buscan para enfrentarse a él en arriesgadas y peligrosas carreras en pleno casco urbano. ¡Un anime que es pura adrenalina!

Con los diseños del autor de *Trigun*, *Gungrave* presenta a Brandon y Harry, dos amigos que se meten en una organización criminal por razones muy diferentes. Brandon quiere liberar a la chica a la que ama, Maria, que se encuentra esclavizada por la organización. Harry, en cambio, busca poder. Ambos se esfuerzan en ascender en la jerarquía de esa sociedad, hasta que descubren cuál es el verdadero objetivo de los malhechores. Entonces da comienzo una guerra sin cuartel. ¡La acción acaba de comenzar!

Se acerca el videojuego de Bleach para Wii



Ya queda menos para ver en nuestro país el primer juego de Bleach para Wii, *Bleach: Shattered Blade*. Saldrá a la venta en febrero, si no hay retrasos, y contará con hasta 32 personajes de la serie de animación. Al grupo protagonista se le unirán pues los principales "shinigamis" de la Sociedad de Almas y algunos Arrancar, unos terribles "hollows" de tipo superior. Además, habrá un modo de juego que narra una historia completamente nueva con un personaje creado para la ocasión. De esta manera, se abre la veda para la edición de juegos de *Bleach* en España, así que es muy probable que aparezcan más títulos para otras plataformas, como el juego existente para Nintendo DS. Esperemos que se convierta en una franquicia tan exitosa como *Dragon Ball Z* y *Naruto*, que triunfan en PS2 y Xbox360.

Estrenos De Buzz Para el mes De enero

Dos nuevos títulos nos trae el primer mes de 2008 al canal de pago que más apuesta por el anime. Ambos títulos comenzarán su emisión en los primeros días del año.

GunXsword es una de las series más recientes que ha editado Selecta Visión. La acción se sitúa en un planeta yermo, con vastos desiertos, que recuerda al escenario de las películas del oeste. Allí los habitantes se rigen por la ley del más fuerte y es habitual el uso de armas y armaduras de alta tecnología. Van viaja buscando venganza. La pequeña Wendy quiere reencontrarse con su hermano. Carmen99, una mujer fatal, no se sabe bien qué desea. Estos tres personajes se toparán con cazarrecompensas y forajidos a lo largo y ancho del continente. ¡Y deberán batirse en duelos, bien con pistolas, bien con robots!

Por su parte, *Karas* es una serie de 6 episodios de media hora. Un terrible demonio asesina a un viejo cazador de demonios para poder llevar a cabo los crímenes que necesita cometer. Lo que ignora que un nuevo "karas" ha sido nombrado. Otoha es el encargado de cazar a ese demonio y defender la paz del mundo.

Selecta trae la saga De Hades a España

En nuestro anterior número ya advertíamos en el artículo dedicado a la serie protagonizada por Seiya, Shiryu, Hyoga, Shun, Ikki y Saori de la posibilidad de que pudiéramos hablar pronto de las últimas sagas animadas de *Caballeros del zodíaco*. Y así será, dado que Selecta Visión ha anunciado que a finales de febrero iniciará la edición de la esperadísima saga de Hades.

La nueva aventura de los caballeros de bronce les enfrentará directamente a Hades, que pretende volver a llevar al mundo al caos y la destrucción mediante una guerra que tiene como objetivo acabar con la vida de la reencarnación de Atenea. En su cometido, el dios del mundo infernal tiene como aliados a viejos conocidos de nuestros héroes. ¡Prepárate para vivir en toda su intensidad una batalla de tintes épicos!

LLEGA ZORORI, EL EXTRAORDINARIO A BOOMERANG

El próximo 8 de enero, el canal Boomerang estrena esta nueva serie. Se trata de un simpático anime de aventuras y mucho humor que cuenta con más de un centenar de episodios, por lo que estará bastante tiempo entre nosotros. Cada día se emitirán dos episodios a las 8:40 y a las 20:55.

El protagonista de la historia es Zorori, apodado "El extraordinario", un zorro que sueña con llegar a ser príncipe, vivir en un castillo y tener a su lado a una hermosa princesa. Pero sus intentos resultan vanos, dado que la mayoría de acciones que comete acaban volviéndose en su contra y favorecen a los que debían ser sus víctimas. Sea como sea, no está dispuesto a rendirse, y con la ayuda de unos jabalíes gemelos, sigue su lucha por cumplir la promesa que le hizo a su fallecida madre.

Cabe destacar que La 2 también emitirá la serie próximamente.

cuatro
Buzz

El travieso doble de Ichigo

Después de haber visto como los "hollow" invadían su vida, primero atentando contra su compañera Orihime y luego atacando al periquito que protegía Chad, Ichigo se encuentra metido en una divertida aventura por culpa de Rukia y la gente del misterioso kiosco Urahara.

Unas compras muy peligrosas

Rukia ya lleva más tiempo de la cuenta en el mundo de los vivos, pero como todavía no ha recuperado su poder, no puede regresar a la Sociedad de Almas. Así que debe utilizar fijadores de alma para mantenerse unida al "gigai" que utiliza para hacer vida normal. Cuando va a comprar más fijadores, aprovecha para comprar unas píldoras llamadas "gikongan", que facilitan al alma su salida del cuerpo. Con ellas será más fácil que Ichigo pueda actuar frente a los "hollow". Justo en el momento en que Ichigo prueba una, aparece un espíritu maligno, por lo que deja su cuerpo en manos de un alma sustituta perfecta. Tan sólo hay un problemilla: en el kiosco Urahara le han dado unas píldoras defectuosas con un efecto secundario peligroso, que el alma sustituta tiene voluntad propia. ¡Y está solo en el instituto!

De Ichigo a Ichigo

Como no las acaba de tener todas consigo, Ichigo acaba por la vía rápida con el hollow que ha aparecido en la zona y vuelve ipso facto al instituto. Hace bien, porque en su ausencia, el alma sustituta se ha dedicado a chulear a un profesor, a saltar desde el patio al aula, ¡que está en la segunda planta!, y a tratar de ligar con Orihime e incluso Tatsuki. Inmediatamente Rukia se da cuenta de que están ante un alma modificada. Y frente a las narices de Ichigo, el que controla ahora su cuerpo huye del lugar. Mientras Rukia y él van detrás del alma modificada, los compañeros de clase alucinan con lo que han visto. Sólo Orihime se ha dado cuenta de que aquél no era el verdadero Ichigo. Rukia le explica a Ichigo el origen de las almas modificadas, un proyecto llevado a cabo por la Sociedad de Almas para crear soldados de avanzadilla. Se trataba de introducirlas en cuerpos recién muertos para enfrentarlos a los "hollow" mientras llegaban los mensajeros de la muerte. Para ello, se habían potenciado sus habilidades físicas. Pero el proyecto se abandonó y las almas modificadas fueron eliminadas. Aunque ha quedado claro que no todas.

EL KIOSCO URAHARA

Regentado por el extraño Kisuke Urahara, este local tiene la apariencia de un tranquilo kiosco de barrio, pero en realidad es el principal punto de avituallamiento de la ciudad para los "shinigami". Allí cualquier mensajero de la muerte procedente de la Sociedad de Almas puede conseguir aquello que necesite. Desde armas hasta material que le facilite la aclimatación al mundo humano. Y todo ello, pese a que funciona al margen de la ley de los espíritus. Kisuke es quien manda, pero en realidad son Tessai, un hombretón atento y servicial, y los niños Jinta y Ururu quienes atienden a los clientes. Jinta es un marimandón que siempre quiere jugar y divertirse, mientras que Ururu es una chiquilla sensible que a poco que se entristezca, se echa a llorar. Eso sí, con un arma en las manos es temible.

La triste existencia de nadie

Al escuchar la historia sobre las almas modificadas, Ichigo comprende cómo se siente la que se ha hecho con su cuerpo. Fue creada artificialmente en el que iba a ser su segundo día de vida, también el que iba a ser el de su muerte. Se salvó de milagro y ha estado metido en una caja, encerrado en su forma de píldora a saber cuántos años. Es normal que ahora que ha conseguido un cuerpo, desee ser libre y escapar de sus perseguidores. Sin embargo, ese alma no es malvada. Cuando un "hollow" aparece en la zona, hace que unos

DOS ICHIGO *El "shinigami" contra su falso yo.*

niños huyan de los alrededores para que no sean heridos. Ichigo llega hasta allí y ambos se enzarzan en una discusión mientras colaboran para acabar con el espíritu maligno. Entonces llega Urahara y con su bastón expulsa la "ginkogan" con sólo tocar el cuerpo del muchacho. Inicialmente piensa llevarse la píldora para destruirla, pero Rukia lo evita. Al fin y al cabo, la compró y ahora le pertenece.

Una nueva vida: Kon

Después de mucho pensar, Ichigo y Rukia deciden introducir el alma modificada en un peluche que se encuentran en la calle. Todo funciona a la perfección y el peluche cobra vida. Ichigo decide llamarle Kon, que significa "alma" en japonés. Y desde entonces, Kon también vive en casa de los Kurosaki. Debido a la alegría por su nueva vida y a que por fin puede campar a sus anchas (¡aunque con cuidado, que no deja de tener apariencia de peluche!), se muestra revoltoso y un auténtico terremoto. Además, pierde los papeles cuando ve a chicas guapas, habiendo convertido a Rukia en el principal objetivo de

KON *El que faltaba para liarla.*

sus "cariñitos". Se lleva cada paliza de la "shinigami" que da miedo. Por eso la llama jefa, para ver si suaviza su relación. Rukia no es la única que se lo hace pasar mal a Kon, ya que Yuzu le toma mucho cariño y juega con él a menudo, sin saber que está vivo. Karin, por contra, nota algo raro y lo considera un peluche sospechoso.

Diccionario Bleach

La guía imprescindible para tener claros los conceptos que aparecen en *Bleach*. ¡Si aquí no aparece alguna palabra especial que no sepas qué significa, consulta el número anterior!

Gigai: carcasa preparada específicamente en la Sociedad de Almas para que sus "shinigami" puedan actuar entre los humanos sin levantar sospechas.

Gikongan: píldoras que actúan sobre un cuerpo vivo y expulsa de inmediato su alma.

Hollow: espíritu maligno. Devora almas para alimentarse, sobre todo de sus seres queridos. Son una degeneración de almas que se han quedado viviendo entre los humanos.

Shinigami: mensajero de la muerte. Se encarga de llevar a las almas a la Sociedad de Almas, así como de acabar con los espíritus malignos.

Sociedad de Almas: lugar del que proceden Rukia y los demás "shinigami". Aún no se sabe mucho sobre él, pero allí es donde van a parar las almas de los difuntos.

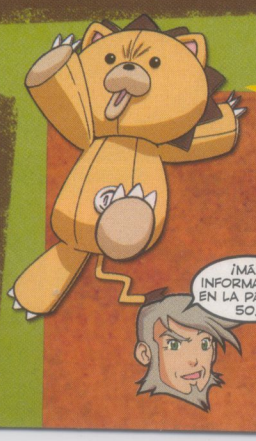
LOS AMIGOS DE ICHIGO: ASANO Y KOJIMA

Hasta la aparición de Rukia, Ichigo lleva una vida medio normal en el instituto. Sus mejores amigos, con los que siempre toma el almuerzo y sale a divertirse, son Keigo Asano, Mizuiro Kojima y Chad.

Asano es un perdedor con todas las de la ley. Sus notas son pésimas y las chicas pasan de él, por lo que su principal apoyo es su grupito de amigos. No lleva muy bien eso de ser el más insignificante del grupo, dado que Kojima es el ligón oficial, Chad posee una gran fuerza e Ichigo tiene un carisma especial. Él, en cambio, es un chico bastante gris y eso le deprime. Bajo esa apariencia de muchacho frágil y sensible, se esconde un auténtico devorador de ligues. Kojima aprovecha su rostro angelical, esa carita de no haber roto nunca un plato, para seducir a cuantas chicas hermosas se le pongan a tiro. Eso sí, es buena gente, de modo que sólo lo hace con aquellas que realmente le gustan. También es bueno en los estudios.

CHAD

A Masatoru Sado todos le llaman Chad. Medio japonés, medio mejicano, tiene una gran envergadura y una fuerza tremebunda. Cuando era niño, se metía a menudo en problemas y llegaba a las manos con otros niños e incluso con chicos mayores que él. Su abuelo, probablemente la persona a la que más ha querido y respetado, le enseñó que su fuerza no debía emplearse en atacar a la gente, sino en protegerla. Desde entonces, no ha dejado de poner su fuerza al lado de los más débiles.



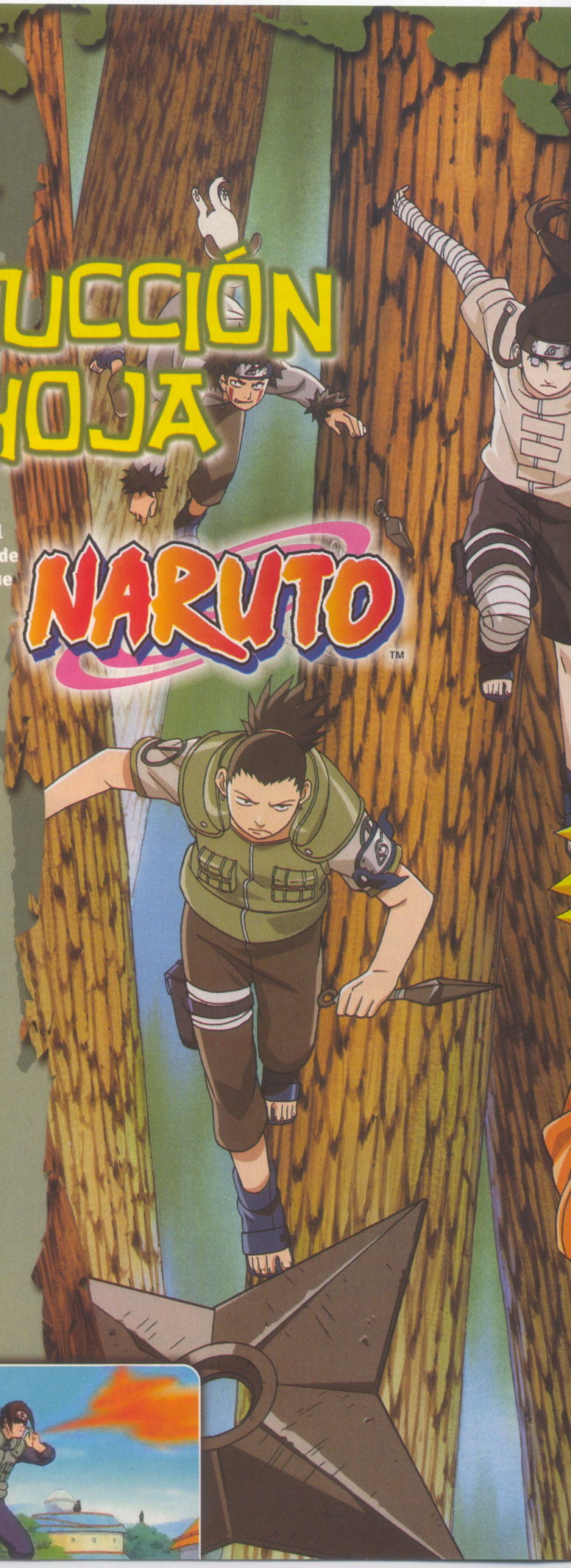
CONCURSO

Sorteamos 1 copia de la edición de coleccionista de **Bleach**, cortesía de Jonu Media, entre quienes acertéis esta pregunta:

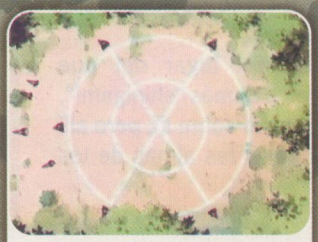
¿Cómo "bautizan" al alma modificada de Ichigo?

¡Más información en la página 50!

ATAQUE SORPRESA
LA DESTRUCCIÓN DE LA HOJA

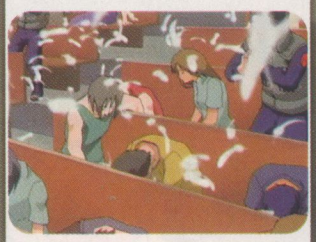


Justo cuando se están disputando los combates de la final del examen de ascenso a ninja de grado medio, un nutrido grupo de ninjas asalta la Villa Oculta de la Hoja. Pronto se descubre que quien está detrás del ataque es Orochimaru. Aquí tienes un resumen de lo que acontece durante la invasión.

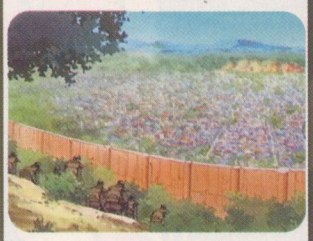


INVOCACIÓN Los ninjas de la Arena traen algo enorme.

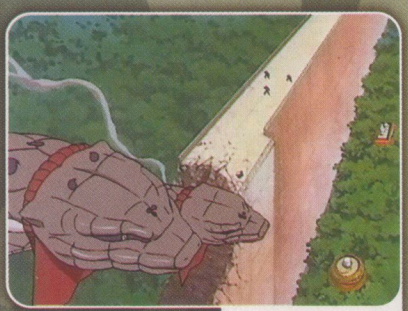
Toda la villa está entusiasmada con la final del examen de ascenso de grado medio y ha asistido a ver los combates. Justo cuando el esperado duelo entre Gaara y Sasuke se pone emocionante, comienzan a caer plumas del cielo. Los ninjas más experimentados enseguida se dan cuenta de que se trata de una técnica ilusoria y se ponen a salvo de ella. El resto de espectadores cae en un profundo sueño. Entonces, una bomba de humo causa confusión en la tribuna, momento que aprovecha el Kazekage para coger al Hokage, saltar con él a un tejado vecino y retenerlo con un afilado kunai.



ILUSIÓN De repente los espectadores caen dormidos.



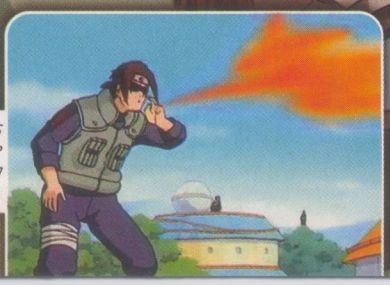
ASALTO Atacan la Villa de la Hoja.



MURALLAS No impiden el avance de la serpiente gigante.

En las afueras, ninjas de la Villa de la Arena invocan a una serpiente gigante de tres cabezas, que pronto consigue cruzar el muro exterior de la Villa Oculta de la Hoja. Le siguen más de cien hombres dispuestos a todo. Los guardianes de la villa apenas pueden contenerles.

HUMO Nadie ve lo que sucede en la tribuna.

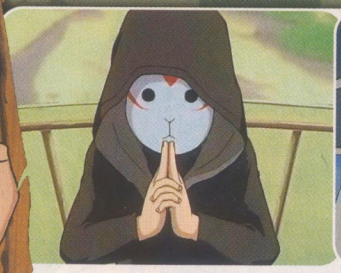


DEFENSA Los ninjas de la Hoja se esfuerza al máximo.

© Masashi Kishimoto/Studio Pierrot/TV Tokyo

MONSTRUO Nada consigue detener a la serpiente.

Mientras tanto, cuatro ninjas de la Villa del Sonido levantan una barrera para proteger al líder de la revuelta. Ahora bien, como el anciano se ha percatado, en realidad no es el Kazekage, sino que se trata del malvado Orochimaru. Ha adoptado su identidad para acercarse al que fuera su maestro. Precisamente la venganza es una de las dos razones de la invasión. La otra ya había quedado clara desde la prueba en el Bosque de la Muerte: atraer a Sasuke.



CAMUFLAJE Los intrusos se disfrazan como el cuerpo de élite.

PLAN Orochimaru está contento.

EVACUACIÓN Iruka lleva a los niños a un lugar seguro.

En realidad, era Gaara quien debía atrapar al Uchiha, pero su chakra está tan debilitado que le ordenan la retirada. Sasuke sale tras él.

Cientos de ninjas se enfrentan por toda la villa y el número de víctimas aumenta sin parar. Los ninjas de grado superior se encargan de combatir a los invasores, mientras que los de grado medio realizan labores tales como evacuar a los habitantes, sobre todo los niños. Hay que evitar que les pase algo, ya que ellos son el futuro de la Villa de la Hoja. Mientras tanto, Orochimaru y el tercer maestro Hokage libran una encarnizada lucha.

HOKAGE Debe proteger su poblado de fuerzas enemigas.

En el próximo número de *Mega Hiro* te contaremos cómo acaba el ataque a la villa y qué sucede con Sasuke, a quien va a ayudar Naruto. ¡No te lo pierdas!

PERSECUCIÓN ¿Atrapará Sasuke a Gaara?

APOYO Naruto y Shikamaru van en ayuda de Sasuke.

LUCHA ¿Qué será del Hokage?

JETIX

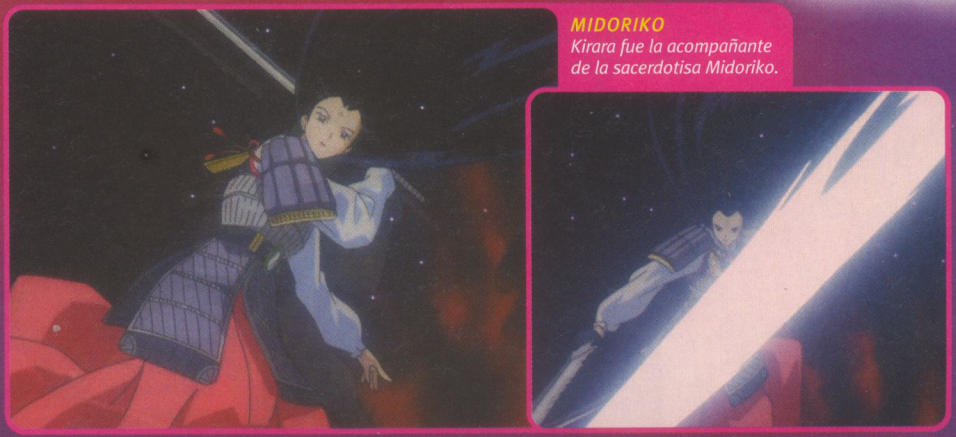
KIRARA

¿Una gatita faldera o un demonio peligroso?

Kirara es un miembro muy valioso del grupo de Inuyasha, pero se da la circunstancia de que casi ninguno sabe mucho sobre ella. Por eso es hora de que conozcamos un poco más a este personaje con dos caras.

Kirara y Midoriko

Nadie sabe cuántos años tiene Kirara, pero lo que resulta seguro es que es bastante mayor que Inuyasha. Ella ya había nacido cuando se creó la Esfera de los cuatro espíritus. En aquel entonces, era la compañera de la legendaria sacerdotisa Midoriko, junto con quien luchaba contra los demonios. Eso fue hasta que Midoriko los encerró en su corazón y creó así la esfera. Después de su muerte, la demonio gata



MIDORIKO
Kirara fue la acompañante de la sacerdotisa Midoriko.

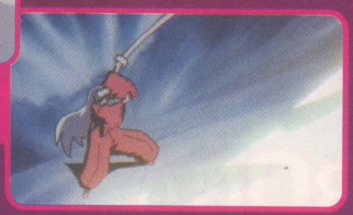
© Takahashi Rumiko, Shogakukan, Sunrise, YTV.

Kirara y el grupo

Una eternidad más tarde, Kirara aparece en la villa de los aniquiladores de demonios. Aunque no se dice cómo ha llegado hasta allí, lo más misterioso es que ha aprendido a hablar. Puede ser que, por lealtad a Midoriko, haya seguido el rastro de la esfera y por eso haya acabado en el pueblo natal de Sango. En el poblado nace su fuerte amistad con Sango y Kohaku. Los tres se divierten muchísimo. Cuando el padre de Sango, y más tarde también ella, parten a la caza de demonios, Kirara les acompaña. El tiempo que ha pasado plácidamente junto a los dos hermanos ha sido una de las épocas más importantes para ella. Se ha hecho muy amiga de ambos y, cuando Kohaku cae víctima del influjo de Naraku, sigue a Sango a sol y sombra.

Mientras que muestra su cara más dulce a Sango y Kohaku, para Inuyasha Kirara es una excepcional compañera de entrenamiento. Sin ella no hubiera podido dominar las técnicas de su espada. En cualquier caso, no se puede obviar que los dos también acaban siendo en parte amigos. La mejor prueba se puede ver cuando Kirara se ofrece como almohada para el exhausto Inuyasha.

ENTRENAMIENTO *Gracias a Kirara, Inuyasha domina nuevas técnicas.*

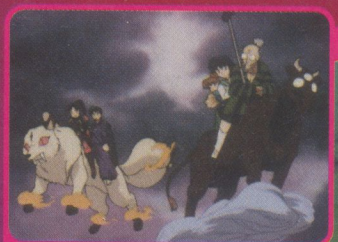


Una compañera excelente

Probablemente Kirara es el miembro del grupo más polifacético. No sólo sabe luchar bien, sino que además es un suave colchón. Y gracias a sus habilidades de demonio, sabe volar. Dado que su elemento es el fuego, cuando vuela vemos pequeñas llamas en sus patas.

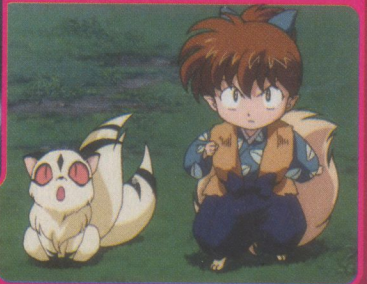
PRÁCTICO *Sobre Kirara se puede cabalgar divinamente.*

A Sango, Miroku, Shippo y Kagome les gusta usarla como transporte, subiéndose a su lomo cuando está en estado demoníaco. A Kirara no le importa, porque para ella no pesan nada. En cuanto a Inuyasha, es una buena ayuda en los entrenamientos. Ah, y Kagome puede alcanzar rápidamente el pozo cuando quiere regresar a casa subiéndose en ella. Más les valdría a todos agradecerle cuánto hace de vez en cuando, aunque a Kirara le basta con saber que sirve de ayuda y protección a sus amigos.



FUERTE *Si es necesario, Kirara puede llevar a varias personas..*

MONOS *¿Quién esmás encantador?*



Peligrosa y adorable

FUEGO *El elemento natural de Kirara.*

Kirara cuenta con las armas «naturales» de un gato salvaje, es decir, unas afiladas ga-rras y unos desgarradores dientes. Como vuela, puede atacar a su adversario desde el aire con fuego. Sólo con esto ya se ve que es muy fuerte, pero si además actúa junto a Sango u otro miem-bro del grupo, to-davía se vuelve mucho más peligrosa. Y lo mejor está por venir: Kirara puede convertirse en un ser mucho más grande. Normalmente tiene el aspecto de una pequeña gatita dulce e inofensiva. A todas luces, parece una gatita faldera. Pero cuando se muestra como el demonio que es, ya no se puede bromear con ella y da auténtico miedo.

ADORABLE *A veces es una gatita juguetona.*

TEMIBLE *Como demonio, Kirara es muy peligrosa.*

KIRARA *¿Quién no quiere acurrucarse junto a ella?*

NAMEK

PARTE 2

METIDOS EN LA BOCA DEL LOBO

Para Bulma, Krilín y Son Gohan, el viaje a la supuestamente pacífica Namek se ha transformado en una pesadilla. La presencia de Vegeta y de un ser todavía más fuerte, el tirano Freezer, los pone en un verdadero aprieto. ¿Serán capaces de sobrevivir hasta la llegada de Son Goku?

Las fuerzas especiales de Ginew

Los cinco guerreros liderados por Ginew han llegado a Namek en apoyo de su señor, Freezer. Inmediatamente van al encuentro de Vegeta, Krilín y Son Gohan. Son muy rápidos y poderosos, además de poseer extraños poderes. Lo demuestra el pequeño Ghourth al arrebatarles las bolas de dragón sin problemas. Mientras Ginew le lleva a Freezer las siete esferas, el resto de luchadores entran en acción: Ghourt pone en apuros a Krilín y Gohan valiéndose de sus poderes mentales. Pero a pesar de que para el tiempo y puede inmovilizar a sus rivales mentalmente, la irrupción de Vegeta resulta fatal para él. El siguiente en combatir es Cream, un tipo grandote que es pura fuerza bruta. Rápidamente atiza varios golpes a Vegeta, que es consciente de sus pocas posibilidades. Luego se ensaña Krilín y Gohan. Mientras tanto, Freezer ha descubierto que no puede invocar el poder de las bolas de dragón y se dirige al encuentro del Gran Anciano.

FUERZAS ESPECIALES Ginew y sus guerreros.

Goku aterriza al fin en Namek

Cuando peor están las cosas, Goku llega al planeta. Corre a ayudar a sus amigos y les da judías mágicas. También a Vegeta. Los tres se recuperan ipso facto, para asombro de sus enemigos. Cream se pone gallito con Goku, que sabe que ganará sin despeinarse. Y así es. Un codazo en el estómago le basta para tumbar al gigantón forzudo. Butter y Jees no se lo pueden creer. Los dos atacan a la vez a Goku, pero no sirve de nada. En un abrir y cerrar de ojos, Goku deja grogui a Butter. En cuanto se ve sólo y acorralado, Jees escapa para encontrarse con su jefe y contarle lo que ha pasado. El comandante Ginew podrá hacer frente al recién llegado. Sin embargo, entre Ginew y Goku, queda claro que el guerrero del espacio es mucho más fuerte. Los dos se quedan luchando mientras los demás van a coger las bolas de dragón. En pleno combate surge un grave problema. Cuando Ginew comprende que no podrá vencerle, emplea una técnica mágica que le permite intercambiar su cuerpo con el de su oponente. Para debilitar a Goku, lo que hace antes es malherirse a sí mismo, de modo que ese dolor sea el que sufra el guerrero una vez hayan cambiado de cuerpo. Nada más completarse el intercambio, Ginew se siente todopoderoso.

PALIZA Son Goku se ha hecho más fuerte durante el viaje.

La leyenda del superguerrero

Cuando Vegeta ve llegar a Goku, lleno de confianza y rebosante de energía, vuelve a pensar en la leyenda que habla del superguerrero, que ya le había venido a la cabeza durante su combate en la Tierra. Se dice que cada mil años nace un guerrero del espacio dotado de una fuerza inconmensurable. Es el superguerrero, cuyo poder ilimitado le permite obtener todo aquello que desee. Más adelante, Goku confirma sus sospechas, al transformar su pelo negro en rubio brillante y sus ojos castaños en un azul intenso. Entonces su fuerza es más que suficiente para derrotar a quien sea.

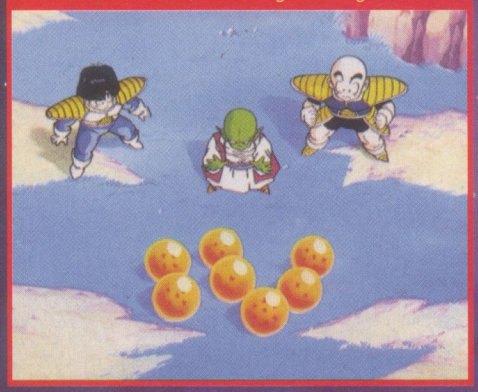
Un doble cambio de cuerpo

Malherido en el cuerpo de Ginew, la vida de Goku corre serio peligro. Por su parte, Ginew, en el cuerpo de Goku, se dirige hacia donde están los demás. Allí no logra engañar a Vegeta ni a Krilín y continúa la lucha. Vegeta logra deshacerse de Cheese y la suerte quiere que Ginew no se haya acostumbrado todavía al inmenso poder de Goku. Eso le confiere una oportunidad al guerrero, que le da una buena paliza. Entonces Ginew decide cambiar de cuerpo nuevamente, pero el tiro le sale por la culata: Goku ha llegado al lugar y se interpone, recuperando su cuerpo. Al intentarlo una vez más, Ginew acaba en el cuerpo de una rana namekiana. Ya no molestará más. Mientras tanto, Freezer ha llegado a la casa del Gran Anciano, quien ha cedido una parte de su poder a Dende y le ha mandado a invocar las bolas de dragón por el bien de su pueblo. Nail se enfrenta al tirano alienígena, aunque sólo para perder tiempo, puesto que la diferencia de poder es abismal.

FALSO GOKU *Ginew se apodera de su cuerpo.*

Porunga, el dragón de Namek

Tras dejar a Goku recuperándose en el ala médica de la nave de Freezer, Vegeta les da unas armaduras a Krilín y Gohan, y se echa a descansar. En ese momento, Dende llega y los chicos invocan las bolas de dragón. Porunga, el dragón, puede conceder tres deseos. Gracias al contacto directo a través de Kaito, los chicos resucitan a Piccolo –lo que hace que el Todopoderoso resucite en la Tierra y vuelvan a existir las bolas de dragón terretres– y le llevan hasta Namek. Pero entonces aparece en escena Vegeta. Freezer se está acercando y sólo el concederle la vida eterna a Vegeta podría darles la victoria sobre él. Pero cuando Dende se decide, Porunga desaparece. El Gran Anciano ha fallecido de muerte natural. Inmediatamente, Freezer llega al lugar y está muy cabreado. No piensa perdonarles que le hayan impedido cumplir su sueño: la inmortalidad.



INVOCACIÓN *Dende llama al dragón Porunga.*

Las transformaciones de Freezer

El inicio de la lucha con Vegeta depara una desagradable sorpresa a Freezer. En ese momento, sus poderes son parejos. Así que recurre a su primera transformación. En su nuevo estado, más estilizado y con unos cuernos prominentes, no tienen nada que hacer. La llegada de Piccolo da nuevo brío al combate. Al haberse entrenado con Kaito, se ha hecho mucho más fuerte, a lo que hay que sumar que se ha fusionado con Nail, obteniendo su poder. En un pispás pone a raya a Freezer. Entonces el tirano recurre a su segunda transformación, en la que su cabeza se alarga y su cuerpo se hace más pequeño. Decidido a quitarse de enmedio a esos molestos contendientes, finalmente adopta su forma real. Ahora sí que no hay nada que hacer. Primero acaba con Dende, para que no pueda sanar a sus amigos. Y cuando está a punto de hacer lo propio con Vegeta, aparece Goku recuperado. La lucha definitiva va a comenzar.

SALVADOR *Piccolo llega justo a tiempo.*

Yo a ti te conozco

No es literalmente lo que piensa Freezer nada más ver a Goku, pero casi. El rostro de nuestro héroe está grabado en el recuerdo del tirano, ya que lo vio en uno de los momentos más importantes de su existencia: la destrucción del planeta Vegeta. Y es que Goku es la viva imagen de su padre, el guerrero Barduck. Este mediocre hombre supo de los planes de Freezer y trató de impedir que redujera a la nada su planeta natal. No lo consiguió y la enorme bola de energía que utilizó Freezer para acabar con el planeta también se lo llevó por delante. Goku nunca llegará a conocer la heroica historia de su padre.

Norland y Kalgara
Amigos a la luz de Shandora

Cuando Luffy se entera de que existe una isla en el cielo, alucina en colores. Curioso como es, no piensa en otra cosa que en alcanzar esa isla que está entre las nubes. Una vez allí, descubre que en Skypiea se encuentra la isla de Jaya que desapareció mucho tiempo atrás y que su amigo Montblanc busca en el fondo del mar. ¡Norland el mentiroso no era un embustero!

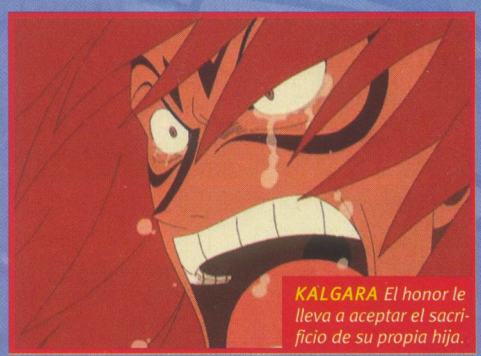
Norland, el curioso aventurero

Hace mucho, mucho tiempo, vivió un afable aventurero que viajaba a lo largo del ancho mar en busca de nuevas especies vegetales. Era botánico y tenía conocimientos de medicina. Capitaneaba un barco lleno de alegres marineros que hacían tan bien su trabajo como las fiestas que montaban, bañadas en abundantes manjares y bebidas. El curioso Norland, que estaba felizmente casado y tenía hijos, pasaba largas temporadas fuera de casa. El rey de su país le financiaba sus travesías porque, además de investigar la flora, Norland informaba de la riqueza mineral y de las materias primas de las regiones que visitaba. Eso permitía ampliar el territorio del reino. En uno de esos viajes, Norland y su tripulación acabaron llegando a la isla de Jaya, donde se encontraron con una desagradable sorpresa. El pueblo que vivía en la isla estaba a punto de cometer un sacrificio a sus dioses.

NATURALEZA *Estudia las plantas en sus expediciones.*

Kalgara, orgullo y honor de guerrero

No había nadie en la tribu que no conociera al valiente y orgulloso Kalgara. Considerado unánimemente como el guerrero más fuerte, era un excelente cazador y estratega. Una especie de superhéroe para su gente. Ahora bien, aunque pudiera dar algo de miedo, su semblante serio se tornaba en una amplia sonrisa cuando estaba entre los suyos, charlando animadamente, comiendo y bebiendo, o jugando con los críos. Kalgara tenía también un gran sentido de la justicia y el honor era para él una de las cosas más importantes de su vida. Por eso, cuando le comunicaron que la virgen que había que sacrificar para calmar la ira de los dioses era su hija, no se opuso. Si el destino de su pueblo dependía de la muerte de su hija, debía aceptarlo sin más, por mucho que le doliera.



KALGARA *El honor le lleva a aceptar el sacrificio de su propia hija.*

NUEVAS SAGAS DE ONE PIECE

Este mes damos por finalizada la saga de Skypiea y a partir del próximo número continuaremos hablando tanto de nuevos episodios como de nuestra banda de piratas favorita. Dado que Jetix no ha pasado todavía del episodio 195, y a pesar de que varias cadenas autonómicas sí lo han hecho, alternaremos ambos tipos de artículos hasta que Jetix se anime. Esperamos hablaros muy pronto de la divertida saga de la banda de Foxy y de la trepidante saga de Water Seven.

Amistad entre civilizaciones

Así pues, la aparición de Norland y su tripulación coincidió con el momento en el que iban a sacrificar a la hija de Kalgara para que los dioses dejaran de atormentar al pueblo llevando a una muerte irremediable a sus habitantes. Y un instante antes de que dieran muerte a la joven, Norland saltó en su ayuda para rescatarla. La muchacha se batía entre el deber moral de sacrificarse y sus ganas de seguir viviendo. Mientras, su padre, Kalgara, se enfadaba al considerar semejante irrupción un deshonor.

Antes de llegar a mayores, Norland intentó hacerles ver que la enfermedad que asolaba la isla no tenía nada que ver con dioses y que, además, él conocía el remedio. El líder de los shandia le otorgó veinticuatro horas para que preparara la medicina que decía conocer y Norland se puso a ello de inmediato. Aunque muy justo de tiempo, llegó a realizar el brebaje que, en cuestión de días, sanó a todo el pueblo. De este modo nacía la amistad entre el aventurero y el guerrero que le debía la vida de su hija.

Un adiós agridulce

La amistad que se fragua entre Norland y Kalgara quedó empañada por un incidente que era imposible de prever. De repente, la amabilidad del pueblo desapareció y avisaron a los extranjeros que, si no se marchaban cuanto antes, no respondían de lo que les pudiera pasar. Ninguno de ellos comprendía lo que había pasado, pero el capitán decidió partir.

HERMANOS DE SANGRE
Ambos congenian, pero su amistad casi se rompe.

Mientras la tripulación iniciaba los preparativos para la marcha, el lugarteniente de Norland recibió la visita de la hija de Kalgara. Ella les debía la vida y quería que supieran el motivo del enfado de su pueblo. Para poder elaborar la medicina que curase a los habitantes de Jaya, Norland y sus hombres habían talado árboles de la especie en cuya corteza se encuentra la clave del antídoto. Lo que ignoraban es que, según las creencias de los shandia, cuando alguien muere su alma se reencarna en un árbol de esa zona, sagrada para ellos. De ahí el rencor agridulce de Kalgara y los demás. Era una ofensa imperdonable. Pero para sorpresa de la chica, el hombre le explica que la enfermedad que causaba estragos periódicamente en su pueblo procedía precisamente de los árboles que talaron, que estaban enfermos. Además, Norland había conseguido evitar que los demás árboles enfermaran. Al saberlo, la muchacha corrió a decírselo a su padre. Los shandia, estupefactos, fueron a pedir perdón a sus amigos y salvadores. Pero como ya habían partido, repicaron la campana para que supieran que podían volver cuando quisieran.

La mentira que no era tal

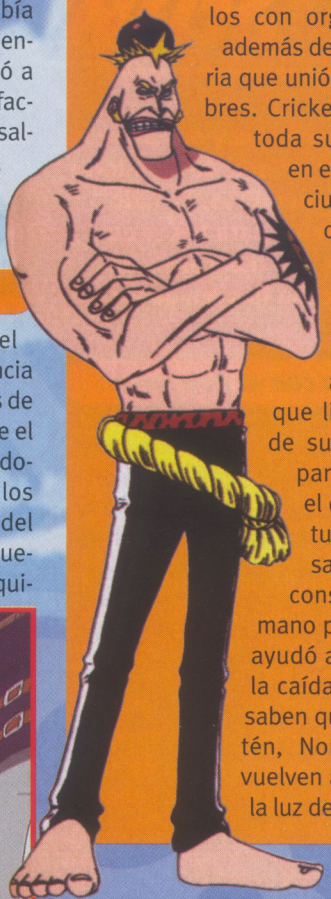
Nada más regresar de la isla de Jaya, el aventurero Norland mantiene una audiencia con el rey donde le explica los pormenores de su viaje. Entre muchas otras cosas, comete el error de advertir de la existencia de Shandora, una ciudad hecha entera de oro que los shandia le habían enseñado. La avaricia del rey y de sus consejeros les lleva a viajar nuevamente a la isla, con la intención de aniquilar al pueblo entero y quedarse con sus riquezas. Sin embargo, la repentina aparición del gran remolino que lleva hasta el cielo se llevó parte de Jaya hasta Skypiea. De esa manera, se hacía imposible dar con la ciudad de oro. El rey, irritado, mandó entonces ajusticiar a Norland por mentiroso, a pesar de que su tripulación afirmaba que la ciudad existía. Frente a una multitud expectante ante el cruel espectáculo que se avecinaba, el aventurero amante de la naturaleza fue ejecutado sin miramientos.

EJECUTADO
Todos consideraron a Norland un mentiroso.

Esa parte de la historia, la del marinero que hablaba de una isla que tenía una ciudad construida por completo de oro y que en realidad no existía más allá de su imaginación, fue recogida en un cuento popular titulado "Norland el mentiroso". Pero ahora, muchísimo tiempo después, un pirata tan alegre y curioso como él ha demostrado que Norland decía la verdad. Shandora existía.

LOS DESCENDIENTES

Han pasado trescientos años desde el encuentro entre Norland y Kalgara. Pero sus descendientes siguen recordándolos con orgullo y respeto, además de conocer la historia que unió a esos dos hombres. Crickett se ha pasado toda su vida buscando en el fondo del mar la ciudad dorada de la que habló su ancestro. Aunque enfermo por las largas inmersiones, no piensa abandonar hasta que limpie el nombre de su familia. Por su parte, Wiper ignora el cruel destino que tuvo Norland, pero sabe que Kalgara le consideraba su hermano por lo mucho que ayudó a su pueblo. Tras la caída de Ener, ambos saben que allá donde estén, Norland y Kalgara vuelven a reír juntos bajo la luz de Shandora.



LUFFY ENCIENDE DE NUEVO LA LUZ DE SHANDORA

La lucha ha sido dura. Y ha costado sangre, sudor y lágrimas acabar con el loco de Ener. Pero Luffy, haciendo acopia de toda su fuerza y rabia, noquea a su rival aplastándole contra la campana dorada. En ese preciso instante, después de centenares de años, se vuelve a encender la luz de Shandora. El noble y armonioso sonido de la campana inunda Skypiea y llega hasta tierra firme. Todos los que oyen la campanada quedan extasiados por su hermoso sonido. Esa paz que provoca va a ser el principio de una nueva era de paz para la isla del cielo, en la que Ganfall va a ser de nuevo la máxima autoridad, pero esta vez contando con el valioso consejo del anciano líder de los Shandia.

SAINT SEIYA
Los Caballeros del Zodiaco

LUCHA FINAL CONTRA EL PATRIARCA

Las doce horas que Seiya y sus amigos tenían para salvar a Saori de la muerte están a punto de cumplirse. Ya sólo queda el propio Seiya para hacer que el Patriarca salve a la reencarnación de Atenea. ¡Así acaba la saga de las doce casas!

El encuentro con el Patriarca

El Patriarca ha seguido con gran atención todo lo que ha ido aconteciendo. Su objetivo pasa por matar a Saori, auténtica reencarnación de la diosa Atenea, y hacerse luego con las doce armaduras de oro. No obstante, tiene visiones en las cuales los caballeros de bronce alcanzan sus aposentos y los caballeros de oro se ponen en su contra. Asimismo, Saori se salvará y se vengará por toda la maldad con la que él ha actuado. Pero, por ahora las cosas van bien. Cuando Seiya entra en su sala, le confiesa llorando que él no puede sacar la flecha de oro del corazón de Saori. La única esperanza está en el mismo cetro de Atenea y en el escudo de la justicia que hay allí. Pero cuando Seiya va a cogerlo, el Patriarca cambia de actitud y le ataca. Entonces se muestra como Saga, el caballero de Géminis. Trece años atrás, mató al verdadero Patriarca en el Monte Estrellado, el lugar prohibido desde el que hacía sus predicciones. Comienza la lucha por restaurar la paz.

LUCHA FINAL Seiya está frente al Patriarca

Acaba la batalla de las doce casas

El caballero de Géminis golpea a Seiya de manera que le arrebata, uno tras otro, sus sentidos. Mientras, Shaka consigue que Mu les libere a él y a Ikki de su encierro en otra dimensión. Aun sin sentidos, Seiya lucha fieramente con un gran poder cósmico. Pero su rival es demasiado poderoso. Ikki le sustituye mientras Seiya coge el escudo y va al altar de Atenea. Cuando el Patriarca le vence, corre hacia el altar, donde Seiya trata de enfocar la luz del escudo de la justicia al lugar donde se halla Saori. Precisamente el ataque del Patriarca hace que la luz acabe tocando el pecho de Saori. Inmediatamente, la flecha desaparece y la joven despierta. El maestro Nai, a su vez, contacta telepáticamente con los otros diez caballeros de oro y les cuenta toda la verdad sobre el falso Patriarca, acto seguido, les pide unión para proteger a Atenea.

Atenea, la llave de la victoria

SALVADA Atenea se encamina hacia el altar

Saori se encamina hacia el altar de Atenea seguida de los caballeros de bronce. Cruza las doce casas –uniéndose a ellos los caballeros de oro que han sobrevivido– y por el camino devuelve a la vida a Shiryu, Hyoga y Shun. Cuando ve a todos aparecer, el Patriarca no se lo puedo creer. El ataque conjunto de los tres amigos de Seiya no tiene efecto, pero Ikki y él se levantan y, uniendo sus poderes, golpean duramente a Saga. Caen desfallecidos, pero el caballero de Géminis continúa sin un rasguño. Entonces Mu, Aldebarán, Aioria, Shaka y Escorpio amagan con atacarle, pero Saori les detiene. Ella le reta. Saga está dispuesto a golpearla, pero en ese momento su armadura se separa de su cuerpo. El verdadero Saga, su parte bondadosa, no para de llorar. En ese momento, Saori clava su cetro en el abdomen del caballero. Antes de morir, vuelve a ser el Saga bueno y pide perdón por sus acciones. La batalla ha concluido y los protectores de Saori han vencido.

© Masami Kurumada/Shueisha, Toei Animation

cuatro
CARTOON NETWORK

¡HAZ REALIDAD TUS SUEÑOS!

Piratas del Caribe
Conviértete en un experimentado pirata ¡y conquista exóticos y salvajes lugares!

Spectrobes
Excava, despiértalos, entrénalos para el combate ¡y salva la galaxia!

Tus amigos de Disney
Todos ellos te esperan en esta apasionante aventura virtual para pasárselo en grande contigo.

Power Rangers
Conviértete en los auténticos Rangers y protagoniza su misión más atrevida.

Disponible en 4 colores

3+ 7+ 12+

NINTENDO DS™

TODO ES POSIBLE: SER UN PIRATA, UN AVENTURERO ESPACIAL, UN COLEGA DE TUS PERSONAJES FAVORITOS O UN SÚPER HÉROE. CON TU NINTENDO DS Y EL MÁGICO MUNDO DE LOS JUEGOS DISNEY, ESTAS NAVIDADES, SÉ LO QUE TÚ QUIERAS.

© DISNEY. © DISNEY/PIXAR. BASED ON THE WORKS OF A. A. MILNE AND E. H. SHEPARD. © 2007 NINTENDO. © 2007 HUDSON SOFT. TM, AND THE NINTENDO DS LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. RELEASE DATES, AND/OR VISUALS SHOWN ARE OF PRODUCT CURRENTLY IN DEVELOPMENT AND MAY BE SUBJECT TO CHANGE.
© BVS ENTERTAIINMENT, INC. AND BVS INTERNATIONAL N.V.

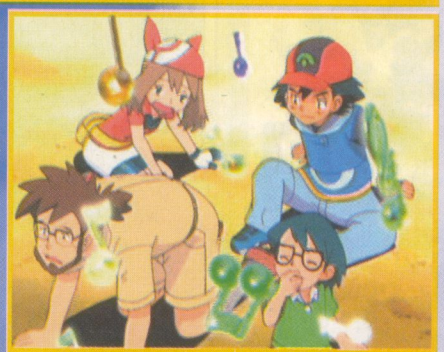
Disney INTERACTIVE STUDIOS

JIGGLYPUFF

UN POKÉMON QUE DA EL CANTE

Este Pokémon confirma ese dicho de que nunca se debe juzgar el carácter ni las aptitudes de alguien por su aspecto físico. Vamos, que las apariencias engañan. Y es que la sabiduría popular sirve tanto para personas como para Pokémon.

GRAN ENCANTO Loudred está como hipnotizado.



ADORMILADOS Ni el mismísimo Morfeo los dormiría antes.

Jigglypuff es pequeño, rosa y tremendamente adorable. Con este aspecto, cuando lo ves, te dan ganas de acariciarlo y abrazarlo. Ahora bien, la primera impresión conduce a error, porque Jigglypuff esconde mucho más de lo que se ve a primera vista. Este Pokémon posee una habilidad que lo convierte en uno de los más temibles: su armonioso canto. ¿Que cómo puede una canción convertirse en un peligro? Muy fácil: cuando Jigglypuff comienza a cantar, todos los que lo oyen caen en un profundo sueño. Así pues, es capaz de dejar fuera de combate a cualquier adversario, tanto a otros Pokémon como a sus entrenadores. Además tiene otro ataque que se las trae. Gracias al "Gran encanto" hechiza al enemigo con que se enfrenta. Éste queda como hipnotizado y es incapaz de volver a atacar. Jigglypuff también domina varias técnicas de ataque habituales entre los Pokémon. En definitiva, la combinación de todos estos ataques tan diferentes lo convierten en un adversario a tener en cuenta.

En el mundo no hay demasiados Jigglypuff y, por ese motivo, son objeto de deseo del Team Rocket.

FUEGO Es difícil de creer que Jigglypuff lance este ataque.

BOSQUE Los Jigglypuff son escasos.

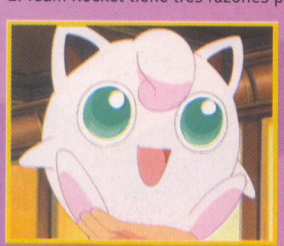
ENFADADO Jigglypuff odia que sus espectadores se duerman.

¿Jigglypuff no sale?

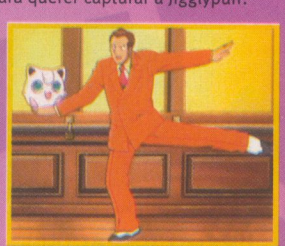
En el pasado número de *Mega Hiro* os mostramos un listado con los 20 Pokémon más adorables según vuestras votaciones. Una de las cosas que más sorprendió era ver que no aparecía Jigglypuff. Desde que Ash y compañía se encontraran con él a las afueras de Ciudad Neón, este Pokémon ha vivido muchas aventuras junto a nuestros héroes. Principalm ente aparece durante la Liga Añil, y desde entonces ha ido apareciendo de vez en cuando en la historia. Por supuesto, también podemos verle en *Pokémon Advance*. ¿Es que ya os habíais olvidado de él?

¿Por qué el Team Rocket persigue a Jigglypuff?

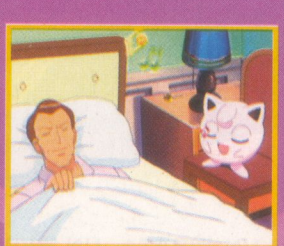
El Team Rocket tiene tres razones para querer capturar a Jigglypuff:



1. Es tan mono que el jefe Giovanni podría utilizarlo como mascota.



2. Como tiene forma de pelota, Giovanni podría practicar deporte con él.



3. Con sus canciones podría hacer dormir a Giovanni, que tiene problemas de sueño.

VENGANZA Si alguien se duerme, Jigglypuff le pintarrajea la cara.

Pokémon © 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TVTokyo, ShoPro, JR. Kikaku.

KERORO

Las estrategias más absurdas para conquistar el mundo

El sargento Keroro no está muy por la labor de conquistar la Tierra, pero el caporal Giroro no para de pincharle para que cumpla la misión que les ha sido encomendada. De ese modo, las ranas alienígenas llevan a cabo los planes más alocados, que, por supuesto, no llegan a buen puerto.

Una base secreta para maquinar

Keroro, Tamama y Giroro se pasan el día juntos y apenas se dejan ver. Está claro que algo planean. Resulta que se están dedicando a construir una base secreta desde donde realizar sus estrategias de invasión. Con lo que no cuentan es con que alguien se adentre en el lugar. Ni que sea capaz de superar los obstáculos y sistemas de defensa que han preparado, como el fiero husky andromediano. Menos mal que se dan cuenta a tiempo de que los intrusos son Fuyuki y Momoka; si no, los humanos podrían haber acabado muy mal. Aunque los descubren, las ranas continuarán usando el lugar para crear futuros planes de conquista.

BASE *Ya tienen donde idear sus planes.*

La invasión de las ondas

Al comprobar el gran éxito que tiene Mutsumi con su programa de radio, las ranas planean emitir el suyo propio para influenciar a los oyentes. Su estreno tiene como gancho el humor y la presencia de la estrella intergaláctica Sumomo. Si bien son muchos los oyentes que se mantienen en el dial tras el pirateo de la señal del programa de Mutsumi, pronto comienza a decaer la audiencia. Para colmo, Sumomo no está invitada, sino que el caporal debe hacerse pasar por ella. Un auténtico desastre que provoca la caída constante de audiencia, hasta que finalmente se quedan sin oyentes. El plan de invasión a través de las ondas ha fracasado.

FLORES *Ojalá todas las invasiones fuesen así.*

El plan de las flores por doquier

Después de haberse reunido los cinco miembros de la avanzadilla a sus órdenes, Keroro está muy activo y con ganas de conquistar nuestra Tierra. Tras una reunión para decidir la estrategia a seguir, se deciden por un plan de Dororo. Éste consiste en llenar la ciudad de flores para alegrar a la gente. Pero eso, pasado por la mente del sargento, se transforma en enterrar la ciudad bajo montañas de pétalos. Las semillas de floración rápida funcionan a la perfección y a primera hora de la mañana pronto todo se llena de flores. Pero los servicios de limpieza se encargan de barrerlas de la calle. Otro plan al garete.

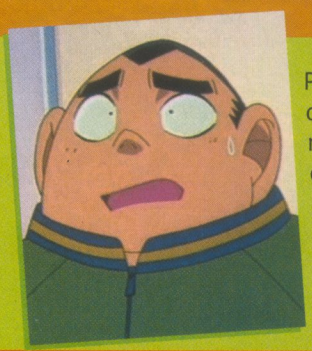
Los planes desechados

Menos mal que las ranuchas no son malvadas, porque algunos de los planes que no han realizado eran terribles. Como el de soltar gases contaminantes en pleno espacio para que hagan desaparecer la capa de ozono y los humanos nos achicharremos. O el de quemar todos los bosques del planeta para provocar el aumento del efecto invernadero. Otro consistía en mezclar la basura de forma que no se pueda reciclar y se acumule cada vez más. ¿Y el de convertir el petróleo en cola? Supondría la pérdida de esa fuente de energía. En cualquier caso, el más surrealista de todos es el que pretendía peinar a lo afro a toda la humanidad. Muy terrible no suena, ¿no?

UNOS BRILLANTES DETECTIVES INFANTILES

DETECTIVE CONAN

Cuando Conan comienza a asistir a la escuela primaria Teitan después de ser rejuvenecido, enseguida hace un grupo de amiguitos. Con ellos comparte la pasión por la aventura y el misterio, por lo que forman el club de los Detectives Júnior. Aparte de Conan, ¿conoces al resto de sus miembros?



Genta Kojima, la fuerza bruta

Para su edad, este chico está muy crecidito. Será porque adora comer y no le hace ascos a ningún plato. Su obsesión por la comida ha provocado más de un problema en los casos en los que el grupo se ha visto inmerso, pero en otras ocasiones ha supuesto la pista definitiva para solucionar el problema. Genta es mandón y siempre actúa antes de pensar, pero es un trozo de pan. Le gusta Ayumi, aunque no suele demostrarlo. Pierde la cabeza cuando se trata de buscar un tesoro, ya que sueña con tener montañas de dinero... ¡para comprar comida!

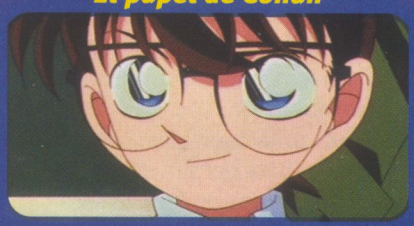
Ayumi Yoshida, el corazón

Al principio es la única chica del grupo y eso hace que sea especial. Le gusta mucho Conan, lo que demuestra a menudo. Ahora bien, no le cuesta echarle la bronca cuando el pequeño detective guarda sus deducciones para sí mismo. Ayumi es una chiquilla dulce y apasionada, pero tiene los pies en el suelo. Impone la realidad del caso que investigan y eso impide que el equipo se deje llevar por el ímpetu de Genta. Aunque le asusta encontrarse con criminales, nunca se acobarda. ¡Para poder atrapar a los malhechores, un detective ha de ser valiente!

Mitsuhiko Tsuburaya, la inteligencia

Fiel defensor de la reflexión para dar con la solución de todo enigma, este chico desgarbado pone sus neuronas al servicio del club. Es un chaval muy observador que estudia a fondo el terreno, por lo que sus reflexiones, si bien frecuentemente están equivocadas en la conclusión, permiten a Conan dar con aspectos que se le habían escapado hasta entonces. Mitsuhiko es un romántico empedernido que tiene muchas salidas que le hacen parecer más maduro de lo que su edad refleja. Inicialmente le gusta Ayumi, pero Haibara le roba el corazón nada más llegar.

El papel de Conan



Nunca se ha decidido un líder para los Detectives Júnior, así que Conan es uno más y procura tratar a sus compañeros como iguales. Ahora bien, en la práctica es él quien soluciona los casos que investigan en equipo, y eso hace que con frecuencia esté dando órdenes a sus amigos para que hagan tal o cual cosa, y así demostrar sus deducciones.

El quinto miembro: Ai Haibara

Un tiempo después de crearse el club, entra en el equipo otra chica. Se trata de Ai Haibara, una joven que para huir de los Hombres de Negro se tomó la apotoxina 4869, transformando su aspecto en el de cuando era niña. En el próximo número de ***Mega Hiro***, te lo contaremos todo sobre ella.

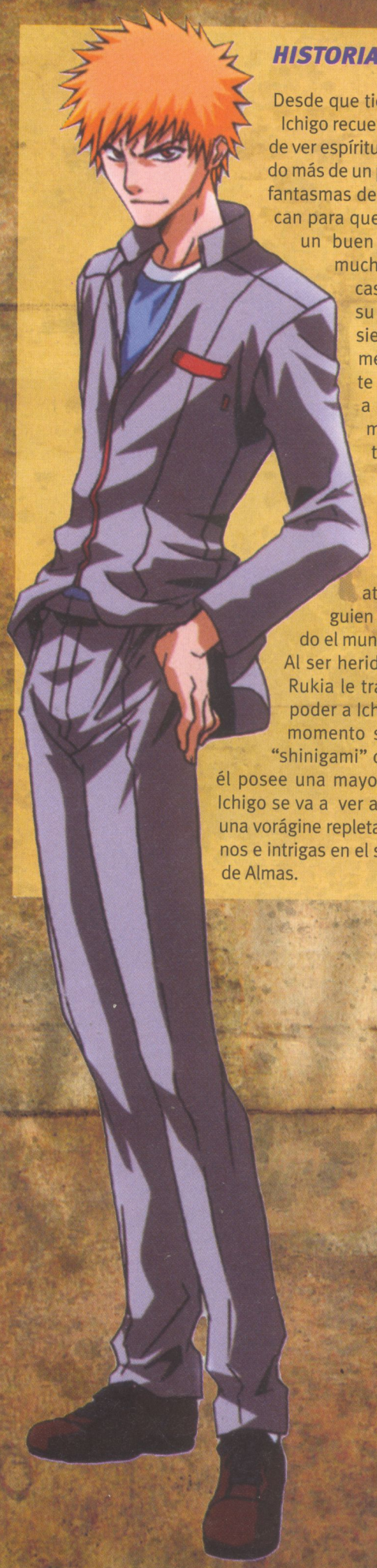
© Gosho Aoyama/Shogakukan-YTV-TMS

ICHIGO KUROSAKI

FICHA

Nombre:	Ichigo Kurosaki
Color de pelo:	naranja
Color de ojos:	marrón
Lo que más le gusta:	su familia y sus amigos
Arma:	una “zanpakuto”
Profesión:	“shinigami”

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.



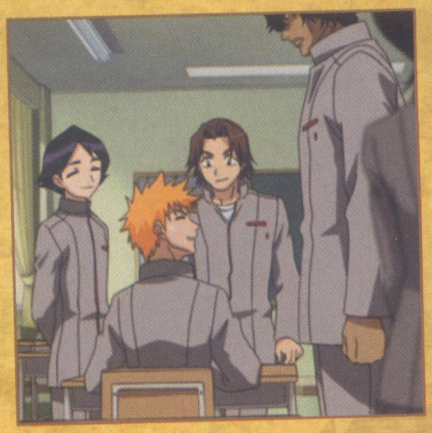
HISTORIA

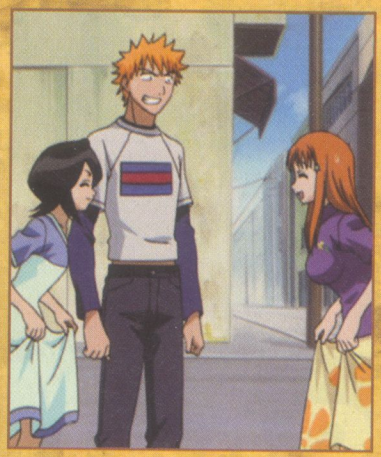
Desde que tiene uso de la razón, Ichigo recuerda haber sido capaz de ver espíritus. Eso le ha provocado más de un problema, ya que los fantasmas de los muertos le buscan para que les ayude. Cuando un buen día ve cómo una muchacha se mete en su casa sin pudor alguno, su vida cambia para siempre. Rukia es una mensajera de la muerte encargada de llevar a la Sociedad de Almas a aquellos espíritus que permanecen en territorio humano. Pero también se dedica a sanar a los espíritus malignos que están atados a algo o alguien y no han abandonado el mundo humano.

Al ser herida por un "hollow", Rukia le traspasa parte de su poder a Ichigo, que desde ese momento se convierte en un "shinigami" como ella, sólo que él posee una mayor fuerza espiritual. Ichigo se va a ver abocado entonces a una vorágine repleta de espíritus malignos e intrigas en el seno de la Sociedad de Almas.

AMISTAD

Ichigo ha tenido que lidiar con la imagen de gamberro por culpa de su pelo, ya que pocos creen que ése sea su color natural. Aun así, ha hecho un fiel grupito de amigos. Suele comer con el ligón Mizuiro Kojima, el gigantón "Chad", defensor de los más débiles, y el pobre desgraciado de Keigo Asano.





CHICAS

Alrededor de Ichigo hay varias chicas. La más importante es Rukia, no en vano, ella es quien le ha prestado su poder y le ha convertido en un "shinigami". Ichigo y ella parecen congeniar, pero discuten a menudo. Luego está Orihime Inoue. Ichigo la considera una amiga, sin darse cuenta de que ella está loquita por sus huesos. Con Tatsuki Arisawa se lleva bien desde siempre. Quizás porque ella es un chicazo...

PODERES

Habiendo recibido los poderes de mensajero de la muerte, Ichigo necesita abandonar su cuerpo para que su alma se encargue de los "hollows". Para ello cuenta con una espada enorme, la "zanpakuto", que irradia su poder espiritual. Tras un duro entrenamiento, la maneja con soltura. Pero la cosa se complica cuando descubre que la "zanpakuto" tiene propiedades especiales.

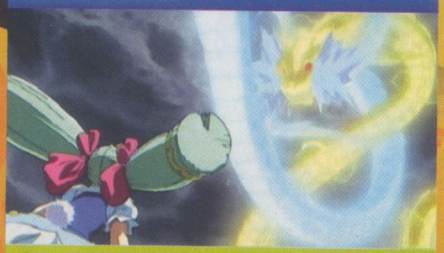
ENEMIGOS

Ichigo se ve obligado a pararle los pies a los "hollows" que pululan por la ciudad. Los hay de distintos tipos y poderes, pero lo más importantes es que esos espíritus malignos una vez fueron humanos. No es lo mismo combatir contra el alma del hermano de Inoue que contra el espíritu que provocó la muerte de la madre de Ichigo. Estos aspectos los tiene muy en cuenta hasta que aprende que, en cualquier caso, ya no son más que entes malvados.

© Tite Kubo/Studio Pierrot/TV Tokyo/Dentsu Inc.

2ª TEMPORADA, PARTE 1: EPISODIOS 53-65

53. So Giaku, ¡el dragón agua de la rabia!



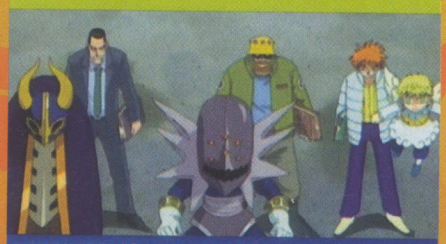
Penny domina el agua, de manera que no le afectan los ataques eléctricos de Zatch. El combate está siendo observado por Byonko, que recluta mamodos para Milordo-Z. Penny emplea su técnica más poderosa, el dragón de agua So Giaku. Entonces Zatch contraataca con Bao Zakeruga, el dragón eléctrico. Antes de que gane Zatch, Byonko se inmiscuye. Luego lleva a Penny hasta Milordo-Z y ella acepta trabajar a sus órdenes. Entonces despiertan los guerreros encerrados en las estelas de piedra.

54. Batalla en el parque. Zatch contra... ¿Kiyomaro?

Los mamodos milenarios comienzan a actuar. El odio que guardan dentro les lleva a enfrentarse a los mamodos de la actual batalla. Ajenos a ello, Zatch y Kiyomaro se encuentran en el parque jugando con Suzy y Ponygon. En el juego de patear la lata se unen Iwashima, Kaneyama y la esposa del profesor. ¡Hasta la temible Naomi! Es un poco de calma antes de la tormenta que se avecina con la llegada de Penny y su equipo de mamodos de hace mil años.

55. ¡La venganza de Penny! ¡Asesinos sueltos!

Zatch y Kiyomaro huyen del parque, puesto que no pueden enfrentarse a tres mamodos de golpe y menos si son tan fuertes como los milenarios. Acorralados en un descampado, Penny les explica de dónde han salido sus subordinados. Mientras se produce la lucha, ella va dando las claves del asunto. Los tres rivales son muy fieros y Zatch lo pasa bastante mal. La batalla es desigual. Pero después de saberlo todo gracias a Penny, aparecen Tia y Megumi para luchar a su lado.



56. ¡Saifogeo! La luz de la esperanza

Con la ayuda de Megumi y Tia, que han sido avisadas por el doctor Riddles, hay esperanzas de victoria. Ellas también han mejorado bastante gracias al combate contra el doctor y Kido. Poseen nuevos conjuros, como un escudo ofensivo. Tia quema el libro de uno de los mamodos, pero Zatch se ha quedado sin energía. Entonces Tia le lanza a Kiyomaro el conjuro Saifogeo, con el que recupera su fuerza. Finalmente, su fuerza conjunta se impone. Además, obtienen una pista sobre el paradero de Milordo-Z.

57. Batalla en las arenas. ¡Brago contra los jefes silenciosos!

Milordo-Z ha enviado a Byonko y un equipo de mamodos milenarios a combatir a Brago, que se encuentra con Sherry en África. Sin embargo, pese a tratarse de "los jefes silenciosos", tres crueles mamodos temidos hace mil años, ni juntos pueden vencer a Brago. La compenetración de Brago y Sherry es total. Mientras tanto, en Japón, Kiyomaro y Megumi buscan información acerca del posible escondite de Milordo-Z, quien resulta no ser otra que Zofis.

58. ¡Derrotar a Milordo-Z! ¡La resolución de cada uno!

El doctor Riddles sigue contactando con posibles aliados, como Folgore y Kanchome o Li En y Won Rei. Mientras, Kiyomaro investiga la pieza del mosaico que tenía uno de sus rivales. Por su parte, Megumi toma una decisión: se tomará varias semanas de descanso para poder centrarse en la batalla. Y Ponygon sale un día más a pasear por la ciudad con la esperanza de encontrar a su compañero. ¡Y se topa con un hombre que podría serlo! La lucha contra Milordo-Z se aproxima.

59. ¡Cargad contra las ruinas! La estrategia de Kanchome.

Siguiendo las indicaciones del doctor Riddles, Kiyomaro, Zatch, Megumi, Tia y Ponygon se encuentran con Apolo en una ciudad sudamericana. Con su apoyo, alcanzan el templo en que se oculta Milordo-Z. Allí, en medio de la selva amazónica, se les unen Folgore y Kanchome. Al adentrarse en la base del enemigo, encuentran su primer escollo: los mamodos guardianes. La clave para derrotarlos serán los poderes de transformación de Kanchome.

Recortar por la línea de puntos

© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

60. ¡El torrente furioso del laberinto!

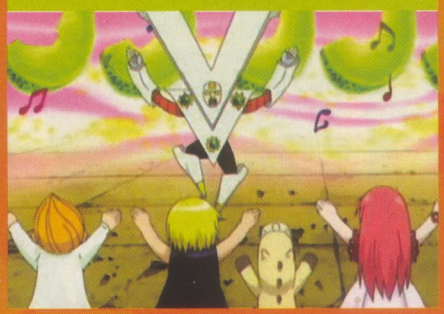
La táctica ideada por Kiyomaro funciona, pero no cuentan con que hay un tercer mamodo guardián. Durante el combate descubren que los mamodos no están controlados por Milordo-Z, sino que actúan libremente. Quieren vengarse por los mil años de sufrimiento que han pasado. Mientras Folgore se encarga del tercer guardián, Zatch se vale de Raizaruk, el sexto conjuro, para mostrarse visiblemente superior a sus rivales. No muy lejos de allí, Kido se lamenta por no haber logrado la ayuda de Brago.

61. Conjuro de tristeza

Kanchome ha logrado derrotar al tercer guardián con una táctica absurda y corre con Ponygon y Folgore junto a sus amigos, que han vencido a sus rivales. Antes de desaparecer, Arm les explica que no les será fácil llegar hasta la torre principal, ya que a su paso les estarán esperando multitud de mamodos milenarios. Aunque ellos no están controlados por Milordo-Z, sus compañeros humanos sí. Por eso no pueden evitar luchar contra ellos. También les habla de la luz que les da fuerza. Zatch le promete que será fuerte y vencerá a Milordo-Z.

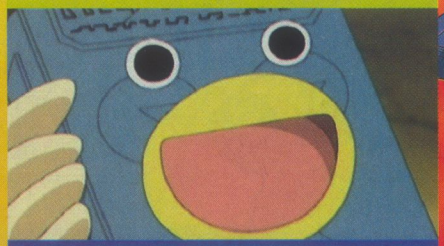
62. ¡Impacto del Mucho melón!

En una oscura sala se encuentran varios mamodos milenarios aguardando a los intrusos. Uno de ellos, Victoream, sale al encuentro de Kiyomaro y el grupo, que se halla descansando tras la primera lucha. Mientras comen melón para recobrar fuerzas, el mamodo de hace mil años se presenta con la impactante canción de Mucho Melón. A pesar de los esfuerzos de Folgore por calmar su violencia, el ridículo mamodo utiliza su velocidad para atacar ferozmente.



63. ¡La furia de Victoream!

Kiyomaro es consciente de que Victoream es un mamodo con pocas luces, pero poseedor de una fuerza enorme. Su ataque definitivo son golpes de energía en forma de uve. Cansados como están, a duras penas logran esquivarlos. Tras usar Saifogeo, Zatch ataca con Bao Zakeruga. Pero en realidad es todo una táctica para que Kanchome confunda al rival y así poder hacerse con su libro. Todos han colaborado para derrotarle. Ponygon siente que su compañero está cerca.



64. ¡Ataque fiero de Dalmos! Batalla encima de la arena

Sin tiempo para descansar, aparecen dos nuevos mamodos de hace mil años. Los chicos huyen por los pasadizos de las ruinas y acaban atrapados en una sala llena de arena. Sin embargo, Layla traiciona a Dalmos y se pone del lado del equipo de Zatch. Sabe que lo que hacen está mal. Con ella se queda Zatch para combatir al enemigo, mientras el resto del grupo sigue adelante. Dalmos aprovecha la arena de la sala en sus ataques y pone contra las cuerdas a Zatch y Layla. Pero entonces aparece Ponygon, ¡y su compañero está con él!

65. ¡La velocidad del rayo de Ponygon!

Ante la sorpresa de Kiyomaro y Zatch, Ponygon se transforma cuando su compañero, Rayo Sol, emplea los conjuros del libro. Con ellos, el mamodo cambia de aspecto, haciéndose algo más grande, resistente y sobre todo muy veloz. El doctor Riddles propició su encuentro y le explicó la historia sobre los mamodos. Ponygon siempre ha tenido miedo a luchar, pero quería ayudar a sus amigos. Ahora que tiene la oportunidad de salvarles, su decisión es firme: luchará. Con esa convicción se enfrenta a Dalmos y consiguen destruir su libro.

DATOS

Las películas

Zatch Bell! ha sido uno de los mangas más populares de los últimos años en las páginas de la revista japonesa *Shonen Sunday*. Desde primavera de 2001 su éxito ha sido total y absoluto, permitiendo la creación de una serie de televisión de 150 episodios, dos películas, varios videojuegos y numeroso merchandising.

El primero de los filmes realizados a partir de las aventuras de Zatch se titula *101 Banme no mamono* ("El mamodo 101"). En ella, el grupo se va a pasar unos días de acampada a la montaña y conocen a una chica llamada Kotoha. La joven posee un libro de conjuros en el que aparece un mensaje increíble: la madre de Zatch está encerrada en una cueva de la zona. Cuando llegan allí, ya no está y siguen su pista en el interior de la caverna. Así, acaban en otro mundo dominado por un mamodo de enorme poder que reclama su libro de conjuros.

La segunda película, cuyo título podríamos traducir como "El ataque de Mechavulcan", es mucho más humorística y surrealista. Una especie de Vulcan-300 gigante secuestra a Kiyomaro y lo lleva al lado de un científico, M2. Éste pretende que Kiyomaro trabaje con él en sus experimentos, pero él se niega. Zatch y los demás deberán rescatarle, aunque para ello deban enfrentarse a un Vulcan de alta tecnología.

PANINI VIDEO

EN BUSCA DE LA PIEDRA FILOSOFAL

FULLMETAL ALCHEMIST

Convertido en Alquimista Nacional y siempre con Alphonse a su lado, Ed sigue participando en las diversas misiones que le encomienda el ejército. La visita a Xenotime y su encuentro con el coronel Mustang les llevará a conocer más cosas acerca de la ansiada piedra filosofal.

Los falsos hermanos Elric

Desde que Ed se ha convertido en un "perro de los militares", ha vivido varias aventuras en pos de la piedra filosofal, la legendaria piedra de poder insuperable que busca con tanto ahínco. Sin embargo, todas las pistas que ha ido siguiendo como si de un sabueso se tratara, no le han llevado a ninguna parte. Siguiendo un nuevo indicio, los dos hermanos llegan a Xenotime, una desolada ciudad minera. La fiebre del oro parece un recuerdo lejano y la sombra de la piedra filosofal parece alargarse en la zona. Cuando se presentan, les toman por unos farsantes, ya que en el pueblo hay desde hace tiempo dos hermanos que dicen ser los Elric. Un hombre llamado Magwar los está dirigiendo en sus investigaciones sobre la piedra filosofal. Sin saberlo, Russell y Fletcher Tringham están llevando a la ruina las tierras de Xenotime y hacen enfermar a sus habitantes. ¡Lo que tienen entre manos es una peligrosa piedra carmesí!

Ishbal y el doctor Marcoh

Un nombre queda grabado en la mente de Ed, debido a su implicación en la búsqueda de la piedra filosofal. El doctor Tim Marcoh era un alquimista que también ejercía la medicina. Cinco años atrás estuvo en Xenotime, donde curó la enfermedad que asolaba a los niños y recién nacidos. La causa era el agua carmesí con que experimentaba Nash Tringham, padre de los falsos hermanos Elric. Cuando regresan a Central, Edward descubre que ese hombre es un desertor. Abandonó el ejército durante la rebelión de Ishbal. Su apodo era alquimista de Cristal. Tras enfrentarse en un combate al coronel Mustang, el alquimista de Fuego le explica cosas acerca de ese hombre. Mustang, que también estaba dispuesto en Ishbal, le consideraba un hombre íntegro. Por eso, siempre entendió que no pudiera soportar la injusticia que se estaba llevando a cabo en la conocida como "masacre de Ishbal". Después de indagar un poco, los Elric dan con el paradero del médico, que ejerce como tal y se ha cambiado de nombre. El hombre se muestra nervioso al ser reconocido y acaba confesando quién está detrás de sus experimentos de aquella época: el general de brigada Basque Grand, un oscuro personaje del ejército.

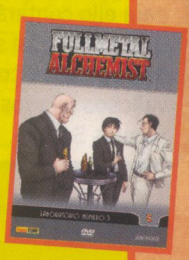
Los hermanos Tringham

Russell y Fletcher se encuentran en Xenotime haciéndose pasar por los hermanos Elric. Ésa era la única forma que tenían de poder continuar con las investigaciones de su padre para crear la piedra filosofal.
Russell, el mayor, está obsesionado con demostrar que su padre iba por el buen camino. Fletcher, en cambio, sabe que lo que están haciendo está mal y que su padre no lo aceptaría. Sus experimentos casi provocan que se abra una fractura irreparable entre ellos.

CONCURSO

Tenemos 10 copias del volumen 5 de **Fullmetal Alchemist** en DVD, cortesía de **Panini Video**, para sortear entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el padre de los hermanos Tringham?



© Hiromu Arakawa/Tokyo Broadcast System

Desde el 20 de octubre, el canal AXN emite los fines de semana el programa contenedor *Zona Animax*. Desde las 13 hasta las 15:45, puedes vivir todas las emociones de la animación japonesa con seis de las series con más acción del catálogo de Selecta Visión. Te las presentamos todas en el mismo orden en que se emiten.

Animax aterriza en España

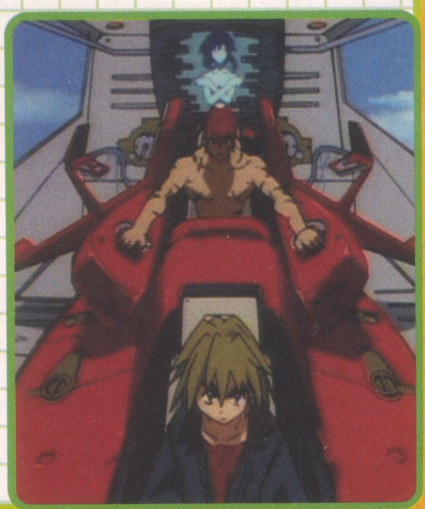
AXN
a SONY PICTURES ENTERTAINMENT company

INUYASHA

La vida de Kagome Higurashi, una adolescente japonesa normal y corriente, cambia para siempre el día en que cae en el pozo sellado que hay en el templo del que se encarga su familia. A través del pozo, viaja en el tiempo hasta el Japón feudal. Allí libera a un temible semidemonio llamado Inuyasha y ve cómo la Esfera de los Cuatro Espíritus, una poderosa joya, se rompe en incontables fragmentos. Ella es descendiente de Kikyo, la sacerdotisa que encerró a Inuyasha y se sacrificó para evitar que la joya llegara a las manos equivocadas. Ahora, su misión será recomponer la esfera y para ello contará con la ayuda de Inuyasha, que estuvo enamorado de Kikyo. En su camino, además de decenas de enemigos, tanto demonios como medio demonios y humanos, encontrarán valiosos aliados, como el monje Miroku o la aniquiladora de demonios Sango.

OUTLAW STAR

En un futuro lejano en el que la humanidad ha conquistado parte de la galaxia, un joven vive como un forajido espacial. Se llama Gene Starwind y se dedica a todo tipo de trapicheos y trabajitos. Para ello, cuenta la inestimable ayuda de su colega Jim Hawking, un experimentado hacker de 12 años. Gene siempre ha querido hacerse famoso y sentirse un auténtico fuera de la ley, y su sueño se va a cumplir pronto. En cuanto acepta el encargo de una hermosa mujer llamada Melfina, que necesita que la ayuden a huir, toda la caballería espacial se le echa encima. Por mucho que el pago sea la nave más avanzada del universo, a la que bautizan como *Outlaw Star*, Gene y Jim se ven perseguidos por los Piratas, los hermanos Mc Dougall y los Kutar-Kutar, entre muchos otros. En cualquier caso, a bordo de semejante nave, no hay que temer. Además, puede que con ella sea posible encontrar la legendaria y misteriosa Línea Galáctica.



¿CÓMO VERLO?

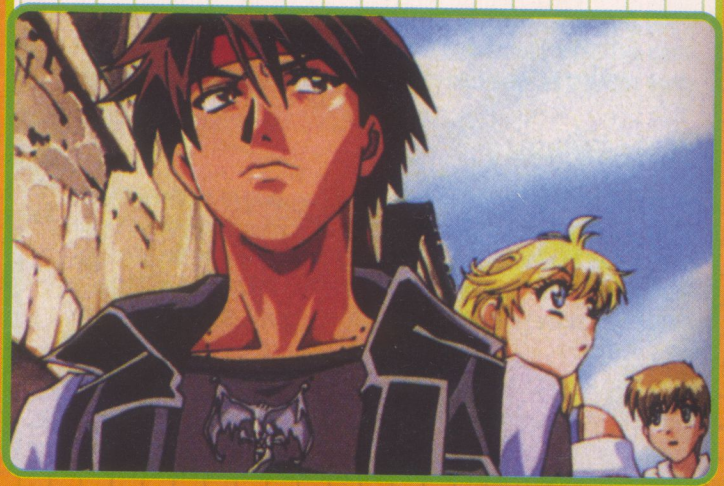
A día de hoy, el programa *Zona Animax* se emite en la parrilla del canal AXN. Dicho canal puede sintonizarse en el dial 22 de Digital+, en el canal 31 de Ono y también en Imagenio. Aparte de estos tres medios, los más habituales para disfrutar del canal temático más visto de España, AXN está disponible en otros operadores de cable y ADSL de carácter autonómico.

TRIGUN

El planeta Gunsmoke está sufriendo las consecuencias del primer humano considerado un desastre natural: Vash la Estampida. Este hombre, del que apenas se sabe que es rubio y lleva una gabardina roja, está siendo buscado por Meryl y Milly, dos valientes empleadas de una empresa de seguros. Pretenden estar a su lado constantemente para evitar que cause problemas. Sin embargo, la realidad con que se encuentran es muy diferente a lo que se explica. Vash es en realidad un buenazo que no emplea su arma ni aunque esté metido en un aprieto. Además, va haciendo el bien allá por donde pasa. Si esto es así, ¿entonces qué fue lo que ocurrió en la ciudad de July? Tras la desaparición, literalmente, de la ciudad, el gobierno central aprobó una recompensa de 60 mil millones de doble-dólares. ¡Meryl y Milly no saben en qué lío se han metido siguiéndole!

ORPHEN

El hechicero Orphen no es en absoluto lo que uno se imagina cuando piensa en un hechicero. Pese a haberse formado en la prestigiosa Torre del Colmillo, la escuela de brujería más importante del mundo, va a su aire y utiliza su poder siguiendo sus propios ideales. Desde que abandonó la academia, busca con ahínco una poderosa espada con la que podría revertir el efecto del conjuro que pesa sobre Azalie. La joven se convirtió en un destructivo dragón que todos conocen como Bloody August. Pero mientras Orphen desea dar con el paradero de la espada y luego devolver a Azalie a su forma humana, los demás hechiceros, especialmente los procedentes de la Torre del Colmillo, planean darle caza y acabar con la amenaza. Una vez consigue la espada Valthanders, parte hacia la guarida de Bloody August junto con sus compañeros guerreros y magos. La batalla está a punto de comenzar.



SAMURAI CHAMPLOO

La apacible vida de Fuu llega a su fin el día en que Mugen, un vagabundo que malvive como buenamente puede, y Jin, un brillante samurai errante, se enzarzan en un duelo en el interior de la casa de té en la que trabaja como camarera. El local acaba calcinado por el incendio que provocan y la adolescente se queda sin trabajo. Empujada por las circunstancias y valiéndose de sus dotes de persuasión, logra que ambos jóvenes se comprometan a viajar con ella. Claro que no tenían otra elección, porque ambos iban a ser ejecutados por atreverse a golpear al hijo del gobernador del pueblo. Así pues, tras liberarlos, los tres comienzan un viaje repleto de acción y humor en busca del padre de Fuu. Sin embargo, la muchacha no sabe dónde está ni cómo puede encontrarlo a lo largo y ancho del país. Su única pista es que es un samurai que huele a girasoles.

EXCEL SAGA

La ciudad F es un lugar tranquilo en el que casi nunca pasa nada fuera de lo normal. Sin embargo, cuando una sociedad secreta llamada Across decide conquistarla como primer paso para alcanzar el poder en el mundo entero, comienzan los problemas. Bajo el liderazgo de Il Palazzo, un hombre frío y calculador, pero que padece de graves problemas mentales (oye voces, sufre trastornos radicales de personalidad y tiene lagunas de memoria) se encuentran un puñado de agentes cuya misión es que la ciudad caiga en manos de Across. Excel, una muchacha que es un auténtico huracán, y Hyatt, una mujer más reflexiva pero igual de inútil, son las principales encargadas de la misión. Una agencia encubierta del gobierno se encarga de pararles los pies, con el doctor Kabapu al mando. Ambos grupos se enfrentan subrepticiamente, de modo que los habitantes no se percaten de lo que realmente está sucediendo.

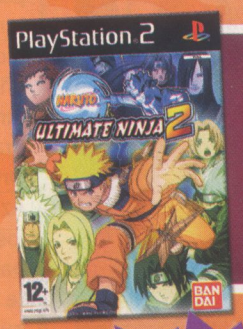
NARUTO ULTIMATE NINJA 2

¡Continúa la fiebre ninja! Naruto no para, y sus planes de estudio dan para muchos juegos. En esta nueva entrega de *Ultimate Ninja*, se mantiene con creces el nivel de jugabilidad y de gráficos de episodios anteriores.

Si eres fan del anime, jugar a *Ultimate Ninja 2* te resultará muy familiar, y es que las animaciones de los especiales y las secuencias son muy pero que muy "naruteras". Así que disfrutarás de lo lindo con el modo Historia, donde Naruto campa libremente por la Villa de la Hoja picoteando misiones de aquí y allá (hay unas 60) a la vez que va sumando experiencia, objetos y chakra. Elementos que, por supuesto, aplica en los clásicos combates, que tienen lugar a una velocidad endiablada.

¡A desbloquear!

Precisamente la facilidad y rapidez con la que se solventa el modo Historia es tal vez el único pero. Sin embargo, se compensa con la siempre apasionante tarea para el fan de acumular todos los extras: entre vídeos, técnicas, objetos y demás... ¡conseguirlo todo llevará sus horas de diversión!

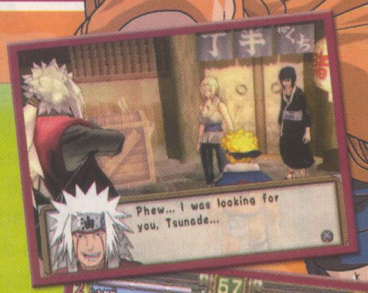


NARUTO ULTIMATE NINJA 2
Formato: PS2
Género: Lucha
Compañía: Atari
Precio: 59,95 euros
A la venta: Noviembre 2007

CONCURSO

También tenemos 5 copias de **Naruto: Ultimate Ninja 2** para PS2 para sortear entre quienes acertéis esta pregunta:

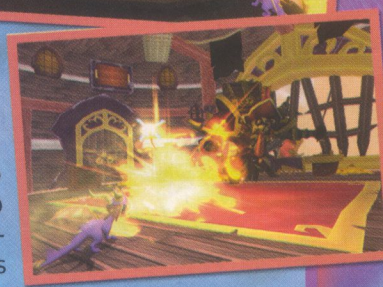
¿Cuántas misiones diferentes hay a lo largo de todo *Naruto Ultimate Ninja 2*?



12+ www.pegi.info BANDAI BANDAI NAMCO Games PlayStation 2

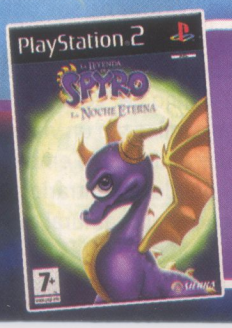
Naruto: Ultimate Ninja 2
© 2002 MASASHI KISHIMOTO All rights reserved.
Game designed by NAMCO BANDAI Games Inc.
Published by NAMCO BANDAI Games Europe SAS
Distributed by Atari Europe SASU

La leyenda de Spyro La noche eterna



Llegan las nuevas aventuras del simpático dragoncito morado... ¡con un arsenal de nuevas armas de aliento!

Unas extrañas visiones experimentadas por Spyro son el punto de partida de *La noche eterna*, la segunda parte de una trilogía protagonizada por nuestro humeante amigo. En este caso, el dragoncito tendrá como enemigo principal a un misterioso personaje conocido como el Rey Mono. Contra él y contra sus secuaces Spyro deberá utilizar no sólo toda su destreza, sino también la multitud de diferentes tipos de aliento que pueden brotar de sus fauces, como la Bomba de Hielo o el Orbe Eléctrico. Por si eso fuera poco, el juego también contempla un nuevo concepto, el llamado "Tiempo de Dragón", con el cual Spyro puede manipular el tiempo para esquivar ataques, moverse más rápido que sus enemigos o solucionar algunos de los numerosos (y, en algunos casos, complicados) enigmas y pruebas con los que se irá encontrando. Ya lo sabes, ponte en la piel de Spyro y... ¡suerte en tu lucha contra el Rey Mono!



LA LEYENDA DE SPYRO LA NOCHE ETERNA
Formato: Wii, DS, GBA, PS2
Género: Plataformas
Compañía: Vivendi
Precio: 26,95 euros
A la venta: Noviembre de 2007

BLUE DRAGON

Rol al estilo japonés de la mano de dos maestros como Akira Toriyama, creador de *Dragon Ball*, y Hironobu Sakaguchi, uno de los alma máter de la saga de *Final Fantasy*.

Todo empieza cuando tres niños de una aldea deciden que están hartos de los ataques anuales que lanza una extraña criatura metálica contra su pueblo. Pero la cosa es más complicada de lo que parece y pronto se ven arrastrados hasta la nave del misterioso creador de la bestia, que se convertirá en el principal enemigo del juego. A partir de ahí, prepárate para una buena dosis de rol del bueno, en el que será muy importante que aprendas a manejar las sombras (sí, las sombras) de los personajes que llevas en el juego para poder desvelar el misterio final. ¿Quieres un empujoncito más para comprarlo? ¡El juego está totalmente doblado y traducido al castellano y cuenta con los diseños de personaje de Akira Toriyama!

CONCURSO

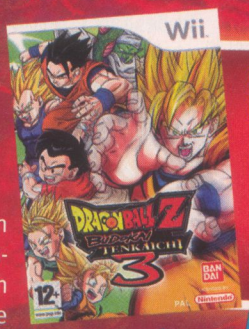
¿Quieres disfrutar de **Blue Dragon?** ¡Entra en el sorteo de 3 copias del juego respondiendo correctamente la siguiente pregunta!

¿Qué famoso autor se encargó del diseño de personajes del juego?

BLUE DRAGON
Formato: XBox 360
Género: Rol
Compañía: Microsoft
Precio: 61,90 euros
A la venta: Octubre 2007

DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3

Un par de meses después que saliera para la PS2, llega este juego a la Wii, más completo que nunca y además con la modalidad online para que puedas compartir tu pasión por esta mítica saga con todos tus colegas.



DRAGON BALL Z BUDOKAI TENKAICHI 3
Formato: Wii
Género: Lucha
Compañía: Atari
Precio: s. d.
A la venta: Enero 2008

Esta nueva entrega de *DBZ* hará disfrutar a los fans. En primer lugar, es bastante fiel al anime, ¡y se han respetado las voces originales en japonés! Además, presenta un plantel de personajes completísimo: 150 (15 totalmente nuevos respecto a su predecesor y 5 escenarios más (20 en total, totalmente destruibles y sensibles al paso del tiempo).

Muy intuitivo

El segundo motivo que hace atractivo el juego es que se ha mejorado el sistema de ataques, haciéndolo muy intuitivo. Vigilando siempre tus reservas de energía, podrás seguir lanzando las clásicas ondas de energía con el mando Wii i el nunchaku, pero desaparece el puntero y no será necesario apuntar primero a la pantalla. Respecto a los modos de juego, cuenta con una decena y, aunque se elimina tag-team, se pueden grabar repeticiones de tus mejores combates.

CONCURSO

Tenemos 5 copias de **Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi 3** (para PS2) que sortearemos entre quienes acertéis la siguiente pregunta:

¿Cuántos escenarios diferentes contiene en total el juego?

12+ www.pegi.info BANDAI NAMCO Games TOEI ANIMATION PlayStation 2

Pokémon llega a la Wii

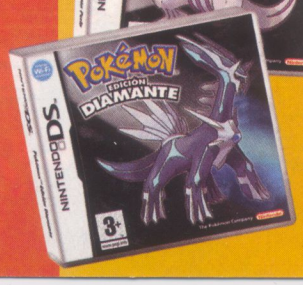
Pokémon Battle Revolution, el primer título de los monstruos de bolsillo para Wii, aprovecha al máximo las prestaciones Wi-Fi de la consola de Nintendo.

Pokémon Battle Revolution está ambientado en Pokétopia, y te permite utilizar tus Pokémon favoritos de *Pokémon Perla* y *Pokémon Esmeralda* en los diez Coliseos diferentes que se incluyen dentro del juego, aunque en el modo de juego principal, llamado «Reto Coliseo», sólo podrás acceder a dos de salida. Pero si eres un entrenador Pokémon digno de ese nombre y vences a todos los adversarios que te encuentres allí, líderes incluidos, podrás desbloquear nuevos escenarios y avanzar en el juego. Además, cada victoria te reportará beneficios económicos que podrás gastar en la tienda, para personalizar a tu personaje como quieras...

Modos para todos los gustos

El juego ofrece un par de modos de juego más, muy interesantes: en los Desafíos Libres podrás jugar contra la consola o contra cualquiera de tus amigos, mientras que con el Modo Desafío Wi-Fi, podrás jugar contra otros usuarios de *Battle Revolution* en cualquier parte del mundo. Una buena opción del juego es que, al concluir un combate contra algún usuario remoto, existe la posibilidad de que los dos os intercambiéis si así lo deseáis vuestros pases de amigo, para así poder practicar con los equipos Pokémon de otros jugadores...

POKÉMON BATTLE REVOLUTION
Formato: Wii
Género: Lucha
Compañía: Nintendo
Precio: 49,99 euros
A la venta: 7 de diciembre de 2007



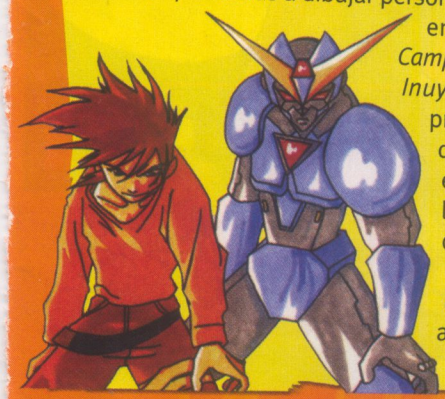
COMPATIBILIDAD CON DS

Pokémon Battle Revolution está perfectamente compatibilizado con *Pokémon Perla* y *Pokémon Esmeralda:* no sólo puedes traspasar tus Pokémon favoritos de la DS a la Wii, o los objetos más útiles de la tienda de *Battle Revolution* a los dos títulos de la portátil de Nintendo, sino que también incluye el llamado «Modo Reto DS», con el cual podrás conectar tu DS con tu Wii y jugar a *Perla* y *Esmeralda* en pantalla grande... ¡y usando la Nintendo DS como mando! Lo mejor de todo es que pueden hacerlo hasta cuatro jugadores...

¡APRENDE A DIBUJAR MANGA!

Sabemos que a muchos de vosotros os gustaría aprender a dibujar como los grandes maestros japoneses. Pues bien, para empezar a dar los primeros pasos acaban de aparecer cuatro libros temáticos que pueden serviros de ayuda...

SHONEN



El shonen es el género para chicos por excelencia. Con este volumen, aprenderás a dibujar personajes como los que podrías encontrar en series como *Campeones*, *Detective Conan* o *Inuyasha*. Con un poco de práctica le perderás el miedo a dibujar cualquiera de ellos, sea un héroe musculoso, un chico de instituto o un investigador privado... ¡demuéstrales a todos que tienes madera de autor de manga!

SHOJO

El shojo se caracteriza por argumentos basados en el romance y la amistad, y suele contar con protagonistas principales femeninos. ¿Quieres dibujar un manga protagonizado por una chica de instituto con mal de amores? ¿O por una criada enamorada de su señor y acosada por un villano anónimo? Da lo mismo, todo lo necesario para acometer tu tarea lo encontrarás en Cómo dibujar manga shojo.

ACCIÓN

¿Siempre has querido dibujar a personajes como Son Goku o Naruto? Pues éste es tu libro. Todo lo que necesitas saber para dibujar las más espectaculares escenas de acción lo encontrarás aquí, tanto si lo que te van son las artes marciales como si tu sueño ha sido siempre dibujar un manga protagonizado por bandas callejeras rivales.

FANTASÍA

Los mundos imaginarios también son escenarios muy habituales en los mangas. Este volumen contiene todos los consejos e información necesaria para afrontar la tarea con garantías, de manera que dibujar un elfo o dar vida a todo un reino fantástico dejará de parecerte una tarea imposible. ¿Que siempre has querido hacer tu propia versión de Record of Lodoss War o de Slayers? Pues ya lo sabes, hazte con este tomo y tus obras serán, literalmente, fantásticas.

CONCURSO

¡Entra en el concurso de libros de dibujo manga que hemos preparado! Tenemos 3 copias de cada uno de estos cuatro libros, que sortearemos entre aquellos de vosotros que respondáis correctamente a la siguiente pregunta:

¿Cómo se llama el género de manga dirigido principalmente a un público masculino?

¡Más información en la página 50!

DORAEMON La Película
Y el Pequeño Dinosaurio

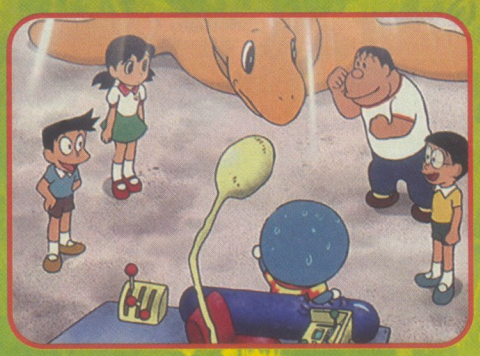
Ya está aquí la nueva aventura de Doraemon, Nobita y sus amigos. Se trata del remake de la primera película protagonizada por el gato cósmico, realizada para conmemorar el 25º aniversario. ¡Ya hay más de 25 películas de nuestros amigos! Con una animación que usa las técnicas más modernas, se actualiza la tierna historia de Doraemon y Pisuke.

Un huevo de dinosaurio

Suneo está presumiendo ante Gigante, Shizuka y Nobita de sus conocimientos sobre dinosaurios y les enseña una valiosa uña de dinosaurio, de un tiranosaurio, que ha comprado su padre. Gigante y Shizuka pueden verla de cerca, pero no deja que Nobita la toque. Enfadado, el chico le asegura que él va a conseguir un fósil aún mayor: ¡un tiranosaurio al completo! Corre a pedirle ayuda a Doraemon, pero el gato azul le dice que esa especie no habitaba en Japón. A pesar de ello, Nobita se pone tozudo y comienza a leer libros sobre dinosaurios para informarse. Así, al día siguiente sale a cavar a un terreno cercano. Allí encuentra una piedra que cree que podría ser el fósil de un huevo. Lo lleva a casa y con el pañuelo del tiempo de Doraemon, consigue que vuelva a ser lo que fue millones de años atrás. ¡Efectivamente, es un huevo de dinosaurio!

La difícil decisión de Nobita

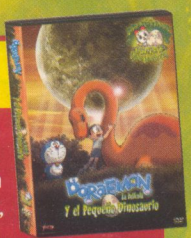
En los días siguientes, Nobita se encarga de incubar el huevo para que nazca el pequeño dinosaurio que hay en su interior. Cuando lo vea, Suneo se va a quedar de piedra. Finalmente, la cáscara se comienza a romper y del huevo surge una cría de futabasaurio, una especie autóctona de Japón. Nobita lo llama Pisuke y decide esperar a que crezca para enseñárselo a sus amigos. Lo cría, bañándolo y alimentándolo bien, jugando con él, y la cría en apenas unos días crece notablemente. Ya no puede tenerlo en casa, así que lo deja en el río que pasa por el barrio. Cada noche va a darle de comer, pero cuando Nobita se pone enfermo y no puede ir, es el enorme Pisuke el que va a verle. Al día siguiente, todo el mundo está cerca del río, esperando ver el monstruo que algunos dicen haber visto. Si no quiere que capturen a Pisuke, Nobita debe llevarlo a su tiempo cuanto antes.



Los cazadores de dinosaurios

Con mucha pena por la separación, Nobita lleva a Pisuke al periodo Cretácico, hace millones y millones de años, antes de que existiera el hombre, y le deja allí. Pero al volver, descubre dos cosas. Por un lado, que hay un cazador de dinosaurios que quiere a Pisuke para vendérselo a un rico coleccionista del futuro. Por otro, que han dejado a Pisuke en América. Así pues, Doraemon, Nobita, Gigante, Suneo y Shizuka viajan a la era de los dinosaurios para llevar a Pisuke hasta Japón y no alterar la historia, a la vez que se aseguran de protegerle frente a los cazadores. ¡Comienza una emocionante aventura repleta de increíbles dinosaurios!

Doraemon y el pequeño dinosaurio



92 minutos
2 DVD 9 / Todos los públicos
Audios: español 5.1, catalán 5.1, euskera 5.1, gallego 5.1, portugués 5.1
Subtítulos: español para sordos
Características especiales: Incluye cortometraje Dorami, ¡hola, dinosaurio! (30 minutos), Audionavegación y Audiodescripción para personas ciegas, Ficha técnica, Storyboard, Los personajes, Juegos (trivial, Hanoi y parejas), Doraemon en Boomerang, Tráiler cinematográfico, Doraemon en DVD y Galería de productos
Fecha de lanzamiento: 28 de noviembre de 2007
Distribuidora: Luk Internacional
Precio: 17,95 euros

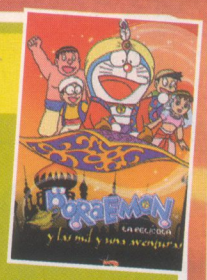
Dorami, ¡hola, dinosaurio!

La película incluye en su segundo disco un nuevo cortometraje protagonizado por Dorami, la hermana de Doraemon. Junto a los descendientes de Nobita y Shizuka, Suneo y Gigante, viajan a la época de los dinosaurios para comprobar si los pájaros provienen de éstos. Allí se verán inmersos en una gran aventura junto a Yakichi, un robot guardián que protege a los dinosaurios, y serán testigos de un hecho clave en la historia del planeta.

¡Doraemon, súper estrella del cine!

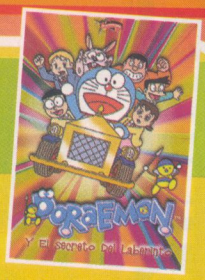
Luk International lleva más de 6 años editando en DVD las películas de Doraemon. Dado que la Navidad ya está aquí y habrá que hacerle la carta a los Reyes Magos, te presentamos el listado completo de películas disponibles. ¿Cuál te pides?

Doraemon y las mil y una aventuras



Con unas zapatillas mágicas, los chicos pueden meterse en sus libros favoritos y vivir las fantásticas historias que se cuentan. Pero un descuido hace que Shizuka quede atrapado en *Las mil y una noches*. ¡Comienza el rescate en una alfombra voladora!

Doraemon y el secreto del laberinto



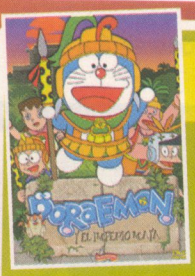
Mientras disfrutan de un estupendo hotel en Chamocha, Doraemon es capturado por las fuerzas del orden. Para liberarlo, sus amigos deberán adentrarse en un laberinto y llegar hasta su centro, donde se halla la clave para vencer al maléfico ejército de robots.

Doraemon y los piratas de los mares del sur

Para poder hacer un trabajo de la escuela, Doraemon lleva a sus amigos a alta mar, pero un problema en el espacio-tiempo hace que acaben en el siglo XVII... ¡y en plena tormenta! En ella, Doraemon pierde el bolsillo mágico. Y luego los piratas les acechan.

Doraemon y el tren del tiempo

Doraemon, Nobita, Shizuka, Gigante y Suneo se montan en el tren del tiempo para conocer el espacio y la historia del mundo. Pero no cuentan con que los piratas galácticos les compliquen el regreso a casa.



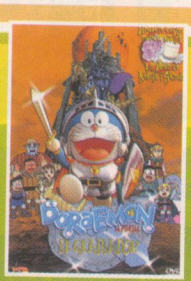
Doraemon y el imperio maya

En un viaje en el tiempo, el grupo va a parar a Mayana, una civilización perdida en la jungla. El príncipe Thio es clavado a Nobita, así que se intercambian. Pero la travesura coincide con el ataque de la bruja Ledina, que quiere gobernar el país.

Doraemon y el misterio de las nubes

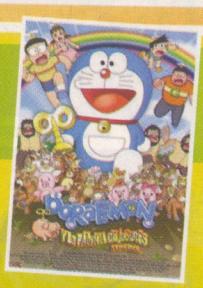
Para que los chicos jueguen, Doraemon crea una gran nube en el cielo. Mientras se divierten, aparecen unos alienígenas y les comunican que van a destruir la humanidad porque no cuidan de la naturaleza. ¡Hay que demostrarles que no todos los humanos son así!

Doraemon el gladiador

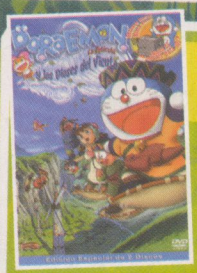


Poko es un niño robot que pide ayuda a Doraemon porque en su mundo un malvado androide quiere obtener el poder y está convenciendo a los humanos para que acaben con todos los robots. Los chicos deben evitarlo a toda costa.

Doraemon y la fábrica de juguetes

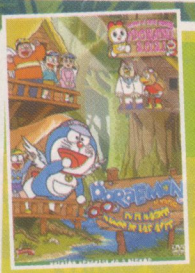


Los juguetes de nuestros amigos han cobrado vida gracias a Doraemon y los llevan a un alegre mundo habitado sólo por juguetes. Cuando un malvado amenace la paz de ese lugar, los chicos entran en acción para ayudarlos.



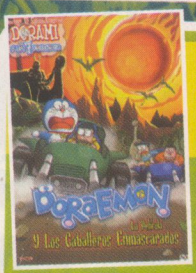
Doraemon y los dioses del viento

Nobita se hace amigo de una dragona llamada Fuuko, que proviene del Valle del Viento, un mundo en el cielo donde todo funciona gracias a la fuerza eólica. Mientras lo visitan, se verán inmersos en la batalla entre los Domadores y los Tempestades.



Doraemon y el mágico mundo de las aves

Siguiendo al pájaro de Shizuka, los chicos van a parar al país de las aves. Allí se hacen amigos de Guske, que va a participar en una importante carrera de vuelo. Lo malo es que hay quien quiere aprovecharla para hacerse con el control del país.



Doraemon y los caballeros enmascarados

Los chicos descubren que bajo la Tierra hay un mundo habitado por dinosaurios y sus descendientes evolucionados, unos hombres-dinosaurio que no son tan amables como parece. ¡Pretenden subir a la superficie y dominar a los humanos!

TOP-25 PERSONAJES

1 NARUTO UZUMAKI

Naruto

Su cena de Navidad será a base de fideos.

2 SON GOKU

Bola de dragón

Menuda Nochevieja deben de celebrar al lado de todos sus amigos.

3 SASUKE UCHIHA

Naruto

Un regalo de Reyes anticipado: alcanzar el podio.

4 Inuyasha

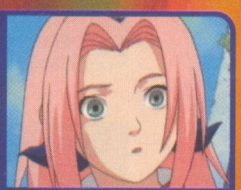
5 Zatch Bell!

6 One Piece

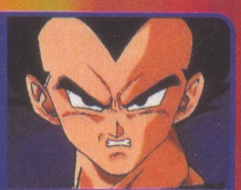
7 Shin chan

8 One Piece

9 Detective Conan



10 Naruto



11 Bola de dragón Z

12 Inuyasha

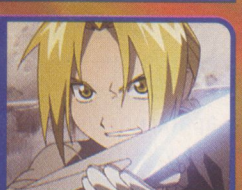
13 Campeones

14 Naruto

15 Sakura, cazadora de cartas

16 Pokémon

17 Inuyasha

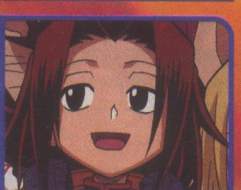


18 Full Metal Alchemist

19 Detective Conan

20 Kenshin, el guerrero samurái

21 Detective Conan



22 Shaman King

23 Inuyasha

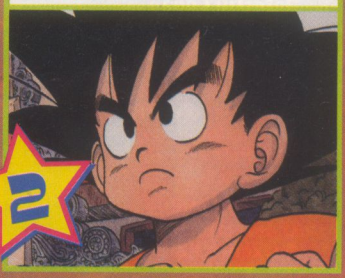
24 Campeones

25 Caballeros del Zodíaco

TOP-10 SERIES

1 NARUTO Molaría ver un ninja que usara técnicas navideñas...

2 BOLA DE DRAGÓN En vez del árbol, ¡adornan al dragón Shenron!



3 INUYASHA ¿Qué diferencias notarán entre las fiestas de un tiempo y del otro?

4 One Piece

5 Shin chan

6 Detective Conan

7 Pokémon

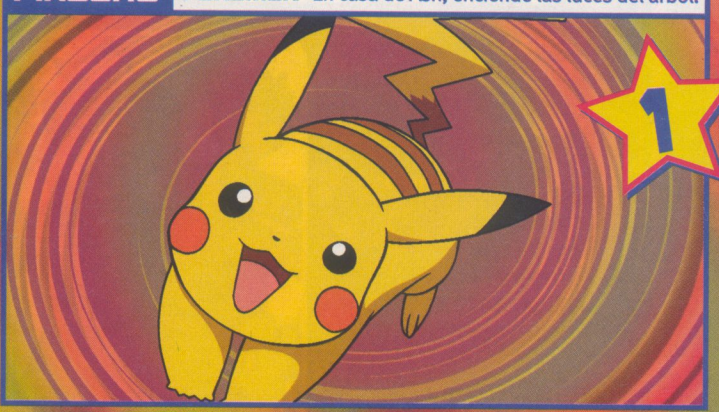
8 Zatch Bell!!

9 Keroro

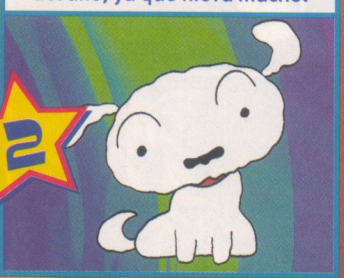
10 Campeones

TOP-10 MASCOTAS

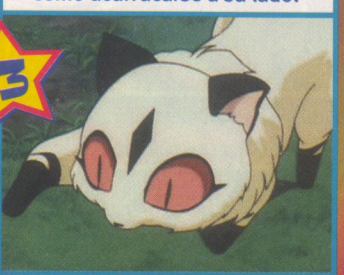
1 PIKACHU **POKÉMON** En casa de Ash, enciende las luces del árbol.



2 NEVADO **SHIN CHAN** Adora esta época del año, ya que nieva mucho.



3 KIRARA **INUYASHA** Contra el frío, nada como acurrucarse a su lado.



4 SHIPO

Inuyasha

5 CHOPPER

One Piece

6 KERO

Sakura, cazadora de cartas

7 KERORO

Keroro

8 TOGEPI

Pokémon

9 SONIC

Sonic X

10 RENAMÓN

Digimon Tamers

TOP-10 VIDEOJUEGOS

1 Naruto: Ultimate Ninja (PS2)

2 Pokémon Esmeralda (GBA)

3 DBZ: Budokai Tenkaichi 2 (PS2)

4 Shin chan: aventuras en Cineland (GBA)

5 One Piece: Grand Battle (PS2)

6 Naruto Uzumaki Chronicles (PS2)

7 Pokémon Rubí & Zafiro (GBA)

8 Saint Seiya: The Hades (PS2)

9 Pokémon Mundo Misterioso (GBA)

10 Dragon Quest: El periplo del Rey Maldito (PS2)

¡QUEREMOS CONOCER TUS FAVORITOS!

Necesitamos saber tu opinión sobre las mejores series de anime, personajes, enemigos y videojuegos, así que rellena la siguiente encuesta (recuerda que también pueden ser personajes y series que no se encuentren en la lista... ¡cualquier cosa que se te ocurra, vaya!) y envíanosla.

Recorta y envía la encuesta a la siguiente dirección antes del 20 de septiembre:

Panini - Votación Mega Hiro 17
C/Vallespí, 20
17257 – Torroella de Montgrí
Girona

Encuesta 12/07

¿Cuál es tu serie de anime favorita (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu personaje de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu monstruo o mascota de anime favorito (por orden de preferencia)?

1. _____
2. _____
3. _____

¿Cuál es tu videojuego de anime favorito (por orden de preferencia), y en qué consola?

1. _____
2. _____
3. _____

Nombre: _____
Apellidos: _____
Dirección: _____
_____

ESTATALES

- **Antena 3**
  - Shin chan
- **Telecinco**
  - Let's & Go!!
  - Pokémon Advanced
- **Cuatro**
  - Bleach
  - Bola de dragón
  - Caballeros del Zodíaco
- **Localia**
  - Brain Powerd
  - Inuyasha
  - Off-side

© 1997-2006 Nintendo, Creatures, GAME FREAK, TV Tokyo, ShoPro, JR.

© Masami Kurumada/Shueisha/Toei Animation

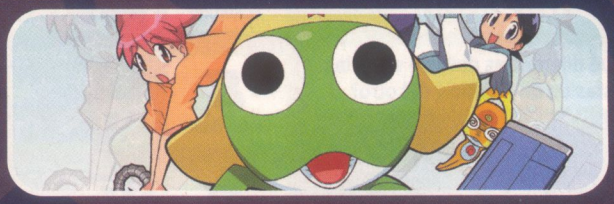
© 1992-2006 USUI YOSHITO/SHIN-El & TV Asahi

SHIN CHAN

El pequeño terremoto Shinnosuke continúa haciendo de las suyas en el colegio, en casa, en las calles del barrio y en cualquier tienda a la que entre, sobre todo grandes almacenes y la librería cercana a su casa. Sus padres, Hiroshi y Misae, su mascota, Nevado, y sus compañeros de clase Kazama, Nene, Masao y Boo chan suelen sufrir sus travesuras. Lo peor es que su hermanita Himawari, pese a ser tan sólo un bebé, parece que lleva el mismo camino que él. ¡Pobre barrio de Kasukabe!

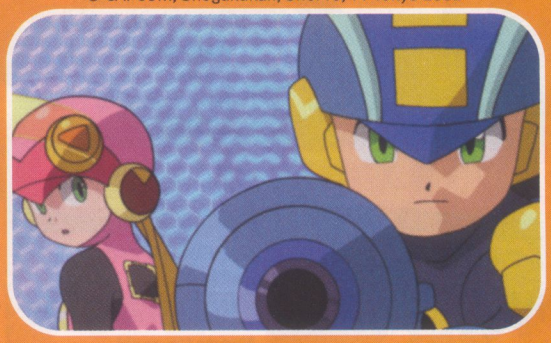
AUTONÓMICAS

- **Aragón Televisión**
  - Cosas de locos
  - Doraemon
  - El detective Conan
  - Rantaro, el ninja boy
- **Canal 9/Punt 2**
  - El secret d'Akochan
  - Ginger, cinturó negre
  - Kiteretsu
  - Sakura, caçadora de cartes
- **Canal Extremadura**
  - Detective Conan
  - Doraemon
  - Ninja Boy
  - Ninja Hattori
  - Sargento Keroro
- **Canal Sur/ Canal 2 Andalucía**
  - Bobobo
  - Detective Conan
  - Doce reinos
  - Doraemon
  - Megaman
  - Mirmo
- **Castilla-La Mancha TV**
  - Doraemon
  - Kiteretsu
  - Mirmo
  - Sargento Keroro
- **ETB-1**
  - Conan Detektibea
  - Doremiren magia
  - Dragoi Bola GT
  - Megaman
  - One Piece
  - Pokémon
- **IB3**
  - El detectiu Conan
  - Heidi
  - Megaman
  - Mirmo
- **Telemadrid/La Otra**
  - Bobobo
  - Kiteretsu, el primo más listo de Nobita
  - Kochikame
  - Rantaro, el ninja boy
- **Televisión Canaria**
  - Cosas de locos
  - Detective Conan
  - Kiteretsu
  - Kochikame
  - Pokémon
  - Sargento Keroro
- **TV3/K3**
  - Detectiu Conan
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Keroro
  - Kiteretsu, el cosí més llest d'en Nobita
  - Megaman
  - One Piece
- **TVG**
  - Cousas de tolos
  - O detective Conan
  - Sarxento Keroro



© Mine Yoshizaki/Kadokawashoten, SUNRISE, TV TOKYO, NAS. Licensed by Luk Internacional.

© CAPCOM, Shogakukan, ShoPro, TV Tokyo 2002



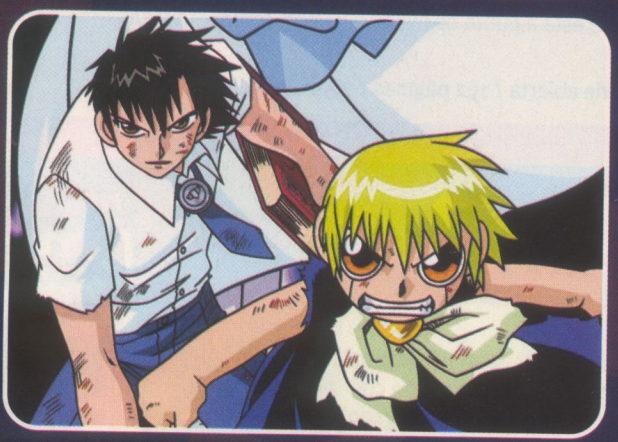
MEGAMAN NT WARRIOR

En un mundo totalmente computerizado y donde la alta tecnología se encuentra hasta en lo más cotidiano, un peligro acecha a la red de redes. Se trata de un astuto sindicato criminal, que pretende provocar el caos para hacerse con el control del ciberespacio. Por suerte, el robot justiciero Megaman y su grupo de amigos no van a permitirlo. Lan, su dueño, va a demostrar que la ciudad, DechCity, y su espacio virtual está a salvo de cualquier villano que quiera controlarla de forma ilegal.

SATÉLITE

- **Cartoon Network**
  - Bola de dragón GT
  - Caballeros del Zodíaco
  - Campeones hacia el mundial
  - Keroro
  - Mirmo
  - Shin chan
- **Boomerang**
  - Doraemon
  - Hattori el ninja
  - Heidi
  - La abeja Maya
  - Marco
  - Rui, el pequeño Cid
  - Vickie, el vikingo
- **Jetix**
  - Naruto
  - One Piece
  - Pokémon 5
  - Pokémon Battle Frontier
  - Zatch Bell!
- **Nickelodeon**
  - Chicho Terremoto
  - Rantaro, el ninja boy

© 2001 YOICHI TAKAHASHI/SHUEISHA/avex/TV TOKYO



© 2003, 2006 Makoto Raiku/Shogakukan, Toei Animation

CHICHO TERREMOTO

Chicho López es un canijo a pesar de ir al instituto. ¡Apenas levanta medio metro del suelo! No saca buenas notas en clase, es díscolo y le gustan las chicas con locura. Es el auténtico terror de las nenas, pero no por guapo, sino por pulpo. Sin embargo, cuando conoce a Rosa se enamora perdidamente y, para impresionarla, se apunta al equipo de baloncesto, formado por un grupo variopinto de adolescentes. Chicho pronto demuestra que su baja estatura la suple con mucho ingenio y bastante morro. ¿Logrará el amor de la chica?

CABLE

- **Canal Buzz**
  - Black Blood Brothers
  - Black Cat
  - Bleach
  - Blood+
  - Daphne in the Brilliant Blue
  - Ergo Proxy
  - Fullmetal Alchemist
  - Girls Bravo
  - Girl's High
  - Gunslinger Girls
  - Magikano
  - Monster
  - Last Exile
  - Samurai Deeper Kyo
  - Texnolyze
  - Trinity Blood
  - Witchblade
- **Kitz**
  - Alicia en el país de las maravillas
  - Banner y Flappy
  - El bosque de Tallac: Jackie y Nuka
  - El maravilloso mundo de Hello Kitty y sus amigos
  - Sakura, cazadora de cartas
  - Tao Tao

© Hiromu Arakawa/Tokyo Broadcast System

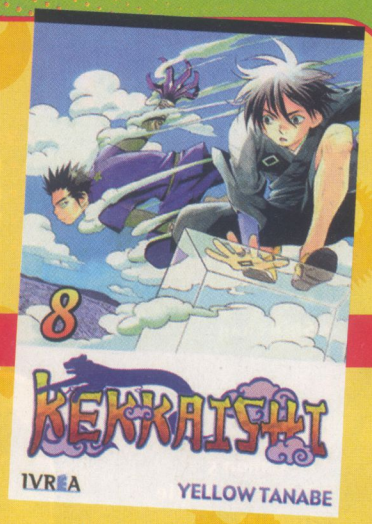
BLACK BLOOD BROTHERS

El héroe que combatió a las fuerzas del mal en la guerra santa que tuvo lugar en Hong Kong ha regresado a Japón después de una década. Jiro Mochizuki perdió a su amada entonces, pero ha seguido adelante por su hermano pequeño. Por eso, cuando descubre que no acabó con todos los enemigos en Hong Kong y que los superviviente se están reuniendo en una zona de la ciudad, decide acabar lo que empezó en suelo chino. El secuestro de su hermano es sólo la excusa que tiene este vampiro primigenio para iniciar un baño de sangre.

DETECTIVE CONAN SPECIAL 13

Siete nuevos casos se le presentan a Conan, que deberá descubrir quién se encuentra detrás de cada uno de ellos. Son un crimen relacionado con un cibercafé, la búsqueda de un botín escondido en la casa de unos ladrones, el asesinato de un jugador durante un apagón en pleno partido de béisbol, el envenenamiento de un prestigioso chef que pugnaba por encargarse de la cocina de un hotel de lujo, un crimen cometido supuestamente con una botella de vino, la amenaza de bomba en un hotel abarrotado de huéspedes y el robo de un sello defectuoso que vale millones.

Serie abierta / 192 págs / 7,50 euros

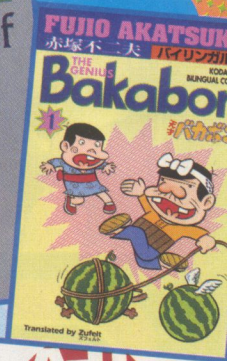


KEKKAISHI 8

Siguen las aventuras de Yoshimori y Tokine, que cada noche se dedican a cazar los espíritus que llegan a Karasumori con el fin de absorber la gran energía que desprende la región y hacerse más poderosos. Desde la llegada de Gen y después de saber que Masamori ha entrado a formar parte del Urakai, Yoshimori está más nervioso que nunca. Tiene demasiadas ganas de impresionar a Tokine y demostrarle que ya no es un niño, pero eso mismo hace que cometa errores tontos. Nada bueno teniendo en cuenta que el Kokuboro está a punto de iniciar la guerra contra el Urakai.

Serie abierta / 192 páginas / 7,50 euros

¿SABÍAS QUE...?



TEBEOS JAPONESES PARA ECHARSE UNAS RISAS

¡Bienvenidos una vez más, otakus! ¿Preparados para disfrutar de las vacaciones? Seguro que ya tenéis en mente los regalos de Reyes. Bueno, este mes, para acabar el año con buen humor, os voy a hablar del manga cómico. Es un género del que no han llegado apenas títulos puros, aunque abundan los que incluyen grandes dosis de humor en obras de género estudiantil, épico o acción, por ejemplo. Vamos allá.

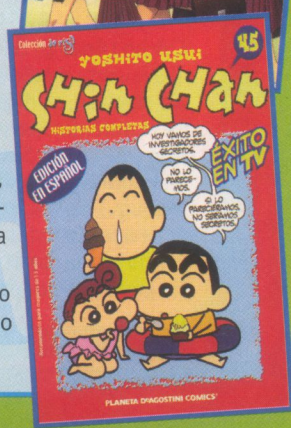
El manga humorístico tiene una gran tradición en Japón. Existe desde los años veinte, a menudo relacionados con la prensa (algo similar a lo que sucedía en Estados Unidos o algunos países europeos), y fue a partir de mediados de los cincuenta, cuando la industria del manga comenzaba a levantarse tras la II Guerra Mundial, que cobró importancia. En aquella época, se utilizaba el manga de humor para alegrar a un país deprimido por la ocupación norteamericana y que estaba tratando de recuperarse de una guerra cruenta.

Un grupo de autores consagraron el género y lo dotaron de la modernidad suficiente como para poder llegar a las masas. Fue el genial dibujante Fujio Akatsuka el que obtuvo los mayores éxitos. Considerado el padre del manga cómico, su *Tensai bakabon* ("Un idiota genial") fue un exitazo. La historia de la familia Bakabon, formada por un padre idiota, un hijo mayor igual de idiota, una madre sufrida y un hijo pequeño superdotado sigue teniendo hoy una gran aceptación. Repitió fortuna con los sextillizos de *Osomatsu-kun*.

A la par que él, la madre del manga cómico fue la fallecida Machiko Hasegawa. Su gran éxito, que sigue reeditándose constantemente, fue *Sazae-san*, que narra la vida cotidiana de una joven algo torpe. Muy diferente es Ijiwaru Baasan ("La abuela puñetera"), protagonizada por una anciana que no para de gastar bromas pesadas y molestar a sus familiares y vecinos, pero cuyas travesuras a menudo se convierten en buenas acciones, a su pesar.

El tipo de humor ha evolucionado desde los años sesenta y setenta, eso es evidente. Akira Toriyama, autor de *Bola de dragón*, creó a finales de los setenta *Dr. Slump*, un pastiche de personajes estrafalarios, seres alocados y humor absurdo que le encumbró como dibujante y que marcó la pauta a seguir hasta finales de los noventa.

Actualmente, el género se ha reinventado y podemos gozar de obras estupendas como *Shin chan*, *Azumanga Daioh* y *Yotsuba!*, aunque sigue teniendo mucho éxito el humor absurdo e incluso grueso, al estilo de *Bobobobo Bobobo*.



¿AMIGOS O ENEMIGOS?

ZATCH BELL

Cándido, bondadoso y alegre. Así es el bueno de Zatch, un mamodo que a todo le saca una visión optimista (bueno, excepto a Naomi). Quizás juega a su favor el hecho de no recordar cómo era su vida en el mundo mamodo, aunque por lo que dicen sus amigos y sus rivales, no dista mucho de como es en el mundo humano. Es un protector de los débiles y posee una fuerza mucho mayor de la que él cree. Su poder emana del rayo y gracias al apoyo que le brinda su compañero Kiyomaro, suele salir victorioso de los combates más terribles.

BRAGO

A primera vista, podría decirse que Brago encarna los valores opuestos a los de Zatch. No en vano, es un mamodo demoníaco, un auténtico terror ya en su mundo. Sin embargo, aunque se muestre distante y frío, a veces incluso borde, Brago no es tan malo como quiere hacer ver. Tampoco es que sea bueno, pero al menos no es la maldad lo que le mueve. Buena parte de su fuerza surge del ferviente deseo de ser el mamodo más poderoso. Es fiel a su compañera Sherry, una muchacha sobreprotegida que gracias a él se ha hecho más fuerte mentalmente.

ZATCH BELL Y BRAGO

MANGA Y ANIME: *Zatch Bell!*

¿Cómo es la relación entre Zatch y Brago?

El primer encuentro entre estos dos mamodos, que son como el día y la noche, no es el más positivo. Sherry acude a casa de Kiyomaro y se produce un enfrentamiento entre sus respectivos mamodos. En ese momento, Zatch todavía es muy débil, de manera que Brago le vence sin problemas. Por suerte, no quema su libro de conjuros.

Luego cada uno sigue su propio camino. Zatch disfruta del día a día junto a Kiyomaro, aunque también debe enfrentarse a los muchos mamodos que van a su encuentro porque le creen débil. Mientras, Brago acompaña a Sherry en su largo viaje en busca de Koko y Zofis.

Muy diferente es su reencuentro. En esa ocasión, son aliados ante un mismo enemigo. Cuando Zofis utiliza a los mamodos de hace mil años, se reúne un equipo para derrotarla del que forma parte Zatch. Brago aparece junto a Sherry en el último momento para derrotar a ese mamodo malvado y rescatar a Koko.

Zatch admira a Brago, ya que le gustaría ser tan fuerte y decidido como él. Ahora bien, le da algo de miedo. En cuanto a Brago, sigue considerando a Zatch un rival sin importancia, aunque reconoce que se ha vuelto más fuerte.

En definitiva, no son amigos, pero se respetan.

¡Navideños saludos, muchachos! ¡Aquí estamos un número más, dispuestos a resolver todas vuestras dudas! ¡Y si de paso, queréis enviarnos algún dibujo, pues mejor todavía! ¡Manos a la obra!

• ¡Hola, profesor! Soy un gran fan de la revista. Mis series favoritas son ***Inuyasha, Dragon Ball/Z/GT, YuYu Hakusho, Keroro, Mär, Shin chan, Bleach*** y ***Naruto***, entre otras. La verdad es que te escribo sobre todo para hacerte unas cuantas preguntas. ¿Sabéis cuándo van a sacar ***Keroro*** en DVD? ¿Sabéis si va a continuar de alguna forma el anime de ***Inuyasha***? Es que no puedo comprarme el manga, porque en mi pueblo han quitado la tienda. Por otra parte, ¿vais a hablar de alguna de las trece películas de ***Dragon Ball Z***? La verdad es que no he visto ninguna y me gustaría mucho. También me gustaría que pusierais algún otro póster de ***Dragon Ball Z*** y alguno de ***Keroro***, si no es molestia... También estaría bien que en la guía de programación pusierais la hora aproximada de cada serie. Ah, sí, y me gustaría que pusierais mi dirección en la revista para que me escriban otros otakus. ¡Muchísimas gracias, espero no haber sido muy pesado y que os haya gustado mi dibujo! ¡Hasta otra!

Josep Camps Marqués
c/Mario Verdager, 12
07760 Ciutadella de Menorca

Tranquilo que no has sido nada pesado, Josep... ¡lo que está claro es que eres un gran aficionado al anime! Vamos a responder a tus preguntas lo mejor que podamos. Por ahora no está prevista la aparición de ***Keroro*** en DVD, pero si la cosa cambia te aseguro que daremos parte de ello desde estas páginas. En cuanto al anime de ***Inuyasha***, acabó hace más de tres años en Japón y no se ha vuelto a hablar oficialmente de hacer más películas o una nueva temporada televisiva. Pero lo último que se pierde es la esperanza, ¿no?. Por cierto, aunque haya cerrado la tienda donde comprabas tus mangas, ten en cuenta que existen numerosas tiendas online de cómics que sirven a toda España. Respecto a ***Dragon Ball Z***, por ahora nos estamos centrando en la serie de anime. Pero sí que tenemos en mente hablar de los larrgometrajes. En cuanto al póster, la tenemos apuntada como candidata para volver a figurar en nuestra sección central... ¡pero hay muchas series, y cada una tendrá su oportunidad a su debido tiempo! Finalmente, qué más quisiéramos nosotros que volver a poner los horarios de las series. Por desgracia, en la televisión actual se cambia la programación sin previo aviso y ponerlos probablemente os despistaría todavía más. Ah, y ahí tienes publicada tu dirección, para que te puedas cartear con el resto de otakus de nuestro país.

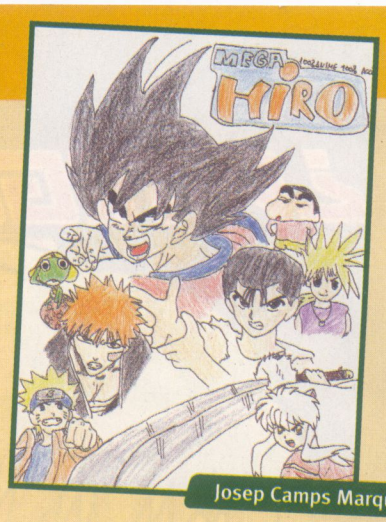
Cristina de Blas

Isaac Gil Castinerva

• ¡Hola, ***Mega Hiro***! Os felicito por vuestra revista, ¡me encanta! Me gustaría haceros algunas preguntas. La primera es si sabéis si hay manga o anime de ***Final Fantasy VII***, y si van a llegar a España. ¿Van a volver a emitir ***Naruto*** en Cuatro? También he oído que van a sacar la tercera parte del videojuego ***Kingdom Hearts***. ¿Estará sólo para PS3, o también saldrá para PS2? Por último, me gustaría pediros que pusierais más pósters de malos (como Orochimaru, je, je), y que pongáis mi dirección para cartearme con otros otakus. ¡Muchas gracias! *Mata ne!*

Cristina de Blas
c/Hermanos Machado, 12, 2º C
28814 Daganzo (Madrid)

Muchas gracias por tu carta, Cristina. De ***Final Fantasy VII*** tienes la película de animación en 3D titulada Advent Children y varios libros de ilustraciones (inéditos en España), pero no hay ni manga ni anime. En cuanto a ***Naruto*** y Cuatro, si no pasa nada se estrenarán nuevos episodios estas Navidades. ¡No te despistes por si acaso! Respecto a ***Kingdom Hearts III***, la cosa no está clara, y parece que ahora mismo el juego no tiene ni fecha de salida. Lo que sí se sabe es que se publicarán, a medio plazo, tres "precuelas" para otras tantas plataformas: ***Kingdom Hearts: Birth by Sleep*** (para PSP), ***Kingdom Hearts 358/2 Days*** (para Nintendo DS) y ***Kingdom Hearts Coded*** (para móviles). También tomamos buena nota de tu sugerencia sobre incluir pósters de villanos, de los que a menudo nos olvidamos que dan toda la salsa a nuestras series favoritas. Incluida queda tu dirección para que te cartees con otakus de toda España.



Josep Camps Marqués

Hasta aquí el correo de este número. Pero antes de despedirme, me complace anunciaros que, a partir de este mismo número, ***Mega Hiro*** vuelve a salir cada mes. Así que ya sabéis, nos vemos en unos 30 días, y mientras tanto... ¡aprovechad las Navidades para ver todo el anime que podáis! ¡Feliz año nuevo!

Mayte Solana

Magdalena Brito

QUIERO QUE ME ENVÍES...
¡Lo que te apetezca! Cartas, chistes o dibujos, preguntas para el Profesor Alcornoque, opiniones sobre cuál es la mejor serie... Vaya, que todo vale. ¡La cuestión es escribir!

• Puedes enviar un e-mail a:
hiro@panini.es
• O puedes enviar una carta a:
Panini España - Correo Mega Hiro
c/ Vallespí, 20
Torroella de Montgrí
17257 Girona

El anime más importante del mundo en DVD

BLEACH

ブリーチ

La sucesora de "Dragon Ball" y "Naruto"

Ayuda a Ichigo y sus amigos a vencer los espíritus malignos

viz media

NG NEW GENERATION

Jonu MEDIA

© Tite Kubo / Shueisha, TV TOKYO, dentsu, Pierrot · NOT FOR SALE · FOR PROMOTIONAL USE ONLY.

¡Ahora en tu kiosco!

BLEACH
ブリーチ

TITE KUBO

¡EL NUEVO FENÓMENO DEL MANGA!

P.V.P. 7,50€

ISBN: 978-84-8449-976-3

BLEACH © 2001 by Tite Kubo/ SHUEISHA Inc.

Saint Seiya
LOS CABALLEROS DEL ZODIACO

MASAMI KURUMADA

¡LA SAGA DE "EL SANTUARIO"!

P.V.P. 7,50€

ISBN: 978-84-8449-013-1

SAINT SEIYA © 1985 by Masami Kurumada/ SHUEISHA Inc.

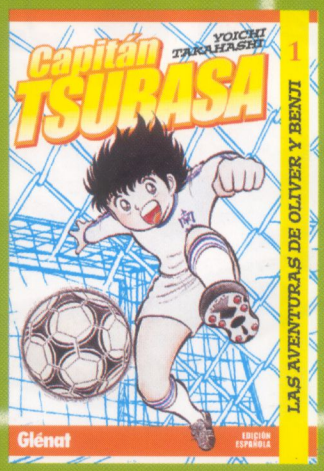
Capitán TSUBASA

YOICHI TAKAHASHI

¡CAMPEONES! ¡OLIVER Y BENJI!

P.V.P. 7,50€

ISBN: 978-84-8449-102-7



CAPITÁN TSUBASA © 1981 by Yoichi Takahashi/ SHUEISHA Inc.

Glénat, los mejores manga.